Tot.284

MMV AQL正式成立，稻船敬二等名制作人新作公布

游戏机实用技术

ULTRA CONSOLE GAME



特别企划
伤不起的玩家心
历数那些经典系列令人失望的进化

前线狙击
格斗之王XIII
音乐方块 电子交响

特别奉献
3DS反击战
新作集中特报
潜龙谍影 食蛇者 3D
王国之心3D
莱顿教授VS逆转裁判
忍3D/SD高达G世纪 3D
勇气原点 飞翔妖精

研究中心
战争机器3
无尽传说

星光闪耀
年度体育游戏攻略集结！
NBA 2K12
FIFA 12
PES2012

攻略透解
真·三国无双6 猛将传
英雄传说 碧之轨迹
闪乱神乐 少女们的真影

引擎王者与金牌大作
特稿 Epic与战争机器的传奇故事

2011.10B 定价：RMB 12.00
ISSN 1008-0600
20>

Gamehalo 特别收录 PSV东京游戏展影像集锦
特别收录 2011穗港澳ACG动漫游戏展 UCG视频记录 | 新作影像 刺客信条 启示录
游戏试玩 鬼泣DMC官方演示&阿修罗之怒劲爆试玩第二乐章 | 李献计历险记 主题曲MV

本期赠品 Gamehalo DVD+ 英雄传说 碧之轨迹 海报





HDMI 高清线

产品型号：BTP-5256T
适用平台：XBOX360/PS3/PC/DV
/DC/高清播放机



P3高清色差线

产品型号：BTP-5252
适用平台：PS3/PS2



Wii高清色差线

产品型号：BTP-6458
适用平台：Wii



USB高速数据线

产品型号：BTP-5312
适用平台：PSP/PS3/DV/DC
/智能手机/移动硬盘

北京敬瑞全游戏机商店 | 石家庄金龙游戏商行 | 乌鲁木齐海胜电器 | 邯郸先锋电玩 | 天津数码引擎 | 呼和浩特洋峰电子 | 哈尔滨天乐电子 | 长春金卡王电玩
沈阳小陆游戏机 | 上海桥数电玩配件直通车 | 无锡昌盛电玩 | 南京新世界电玩 | 徐州优美计算机科技 | 宁波海曙悦动计算机 | 台州伟霖数码 | 济南数码引擎电玩
郑州闯关族电玩 | 西安天龙电玩 | 成都正中信耗材 | 重庆动感电玩 | 贵阳巍巍电玩 | 南昌火爆电玩 | 长沙恒源电玩 | 广州市创新软件联盟 | 深圳梦天堂 | 顺德天一 NO.1

北通：专业娱乐外设品牌
淘宝官方店：北通品众专卖店

http://www.betop-cn.com
http://shop.betop-cn.com

服务热线：400 6754 300
免费防伪专线：800 810 8315

拥有北通 · 娱乐更轻松
广州市品众电子科技有限公司

郑重声明

本刊内所刊载的游戏画面及相关版权均属该游戏版权持有人所有，本刊的版面、文章、插图版权均属游戏机实用技术杂志社所有，未经本刊同意或授权，任何单位和个人不得以任何方式转载和引用本刊内容，一经发现，本刊将根据《中华人民共和国著作权法》、《中华人民共和国著作权法实施条例》和《最高人民法院关于审理涉及计算机网络著作权纠纷案件适用法律若干问题的解释》等有关规定，向其追偿本刊因遭受侵权而带来的所有损失。

投稿须知

1.文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，本刊不予承担任何责任。

2.独家授权——对本刊采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权本刊以任何形式使用、编辑、修改此稿件，本刊不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。

3.凡向本刊投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以Email或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以本刊收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成本刊或其他刊物、媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。

游戏索引

本期所出现的游戏按汉语拼音排序如下

3DS

SD 高达 G 世纪 3D	11
极品飞车 亡命天涯	光盘
莱顿教授 VS 逆转裁判	14
潜龙谍影 食蛇者 3D	10
忍 3D	17
闪乱神乐 少女们的真影	24 44
王国之心 3D	12
勇气原点 飞翔妖精	16

NDS

X 战警 命运	光盘

PS3

FIFA 12	24 49
NBA 2K12	24 64
UFC 无可争议 3	光盘
X 战警 命运	光盘
蝙蝠侠 阿克汉姆城	光盘
刺客信条 启示录	光盘
格斗之王 X Ⅲ	20 光盘
黑暗之魂	光盘
黑道圣徒 3	19
皇牌空战 突击地平线	光盘
火影忍者疾风传 终级忍者风暴 世代	光盘
极品飞车 亡命天涯	19 光盘
坎贝拉野外生存 卡特迈之影	光盘
狂暴	25
雷曼 起源	光盘
漆黑 Ⅱ	光盘
圣战魔咒	光盘
死亡之屋 赶尽杀绝 加长版	光盘
无尽传说	72
战地 3	光盘
真 · 三国无双 6 猛将传	25 27
真恐怖惊魂夜 第 11 位访问者	光盘
蜘蛛侠 时空边缘	光盘
职业进化足球 2012	25 56
指环王 北方战争	光盘
最终幻想 X Ⅲ –2	光盘

PSP

萌萌大战争 现代版 +	78
纳米潜行者	79
尸骸聚会 暗影之书	77
英雄传说 碧之轨迹	25 34

PSV

苍翼默示录 连续变幻 EX	光盘
怪物雷达	光盘
雷曼 起源	光盘
墨鬼	光盘
山脊赛车（暂名）	光盘
圣洁传说 重制版	光盘
网页三国志 触摸战斗	光盘
仙境传说 奥德赛	光盘
音乐方块 电子交响	22
真恐怖惊魂夜 第 11 位访问者	18 光盘

Wii

X 战警 命运	光盘
阿巴合唱团 想跳就跳	光盘
极品飞车 亡命天涯	光盘
坎贝拉野外生存 卡特迈之影	光盘
雷曼 起源	光盘
乡村热舞 2	光盘
勇者斗恶龙 X	光盘
蜘蛛侠 时空边缘	光盘

Wii U

勇者斗恶龙 X	光盘

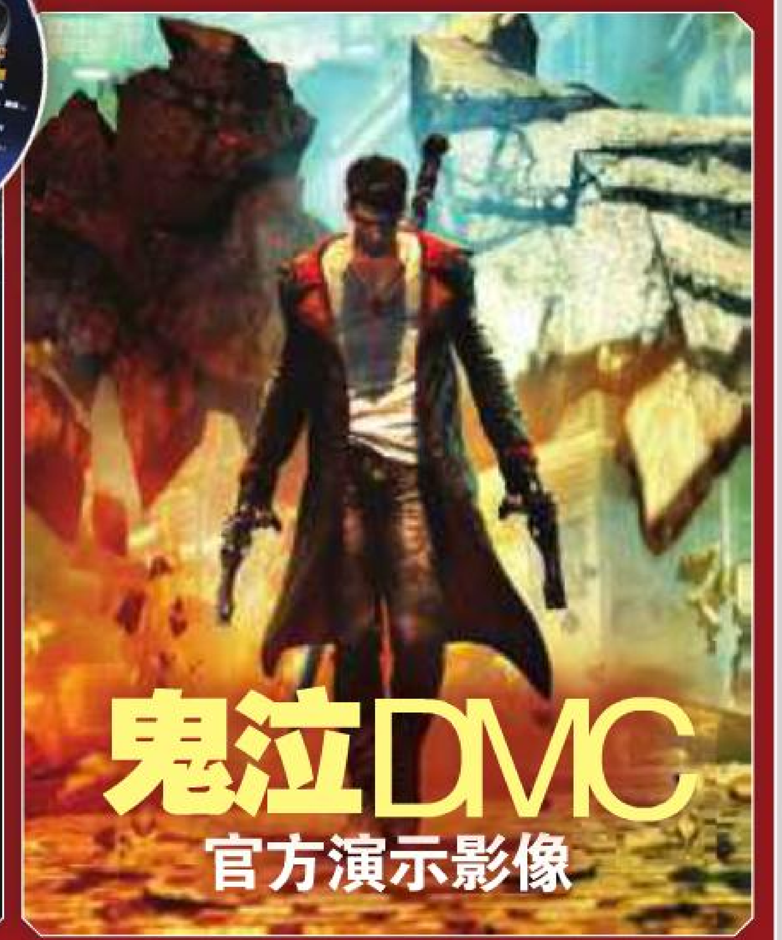
X360

FIFA 12	24 49
NBA 2K12	24 64
UFC 无可争议 3	光盘
X 战警 命运	光盘
蝙蝠侠 阿克汉姆城	光盘
刺客信条 启示录	光盘
格斗之王 X Ⅲ	20 光盘
黑暗之魂	光盘
黑道圣徒 3	19
皇牌空战 突击地平线	光盘
火影忍者疾风传 终级忍者风暴 世代	光盘
极品飞车 亡命天涯	19 光盘
极限竞速 4	光盘
坎贝拉野外生存 卡特迈之影	光盘
狂暴	25
雷曼 起源	光盘
迈克尔 · 菲尔普斯 冲击极限	光盘
漆黑 Ⅱ	光盘
圣战魔咒	光盘
战地 3	光盘
战争机器 3	68
蜘蛛侠 时空边缘	光盘
职业进化足球 2012	25 56
指环王 北方战争	光盘
最终幻想 X Ⅲ –2	光盘

Gamehalo

本期光盘精选内容







特别收录

PSV东京电玩展
影像集锦
苍翼默示录 连续变幻 EX
网页三国志 触摸战斗/怪物雷达
仙境传说 奥德赛
山脊赛车（暂名）
真恐怖惊魂夜 第11位访问者/墨鬼
圣洁传说 重制版

2011穗港澳ACG动漫游戏展
UCG视频记录

游戏试玩

鬼泣DMC 官方演示影像
阿修罗之怒 劲爆试玩第二乐章

新作影像集锦

阿巴合唱团 想跳就跳
皇牌空战 突击地平线
刺客信条 启示录
蝙蝠侠 阿克汉姆城
战地3
坎贝拉野外生存 卡特迈之影
乡村热舞2
圣战魔咒
漆黑II
黑暗之魂
勇者斗恶龙X
最终幻想XⅢ-2
极限竞速4
死亡之屋 赶尽杀绝 加长版
格斗之王XⅢ
指环王 北方战争
迈克尔·菲尔普斯 冲击极限
火影忍者疾风传 终级忍者风暴 世代
极品飞车 亡命天涯
雷曼 起源
蜘蛛侠 时空边缘
UFC无可争议3
X战警 命运

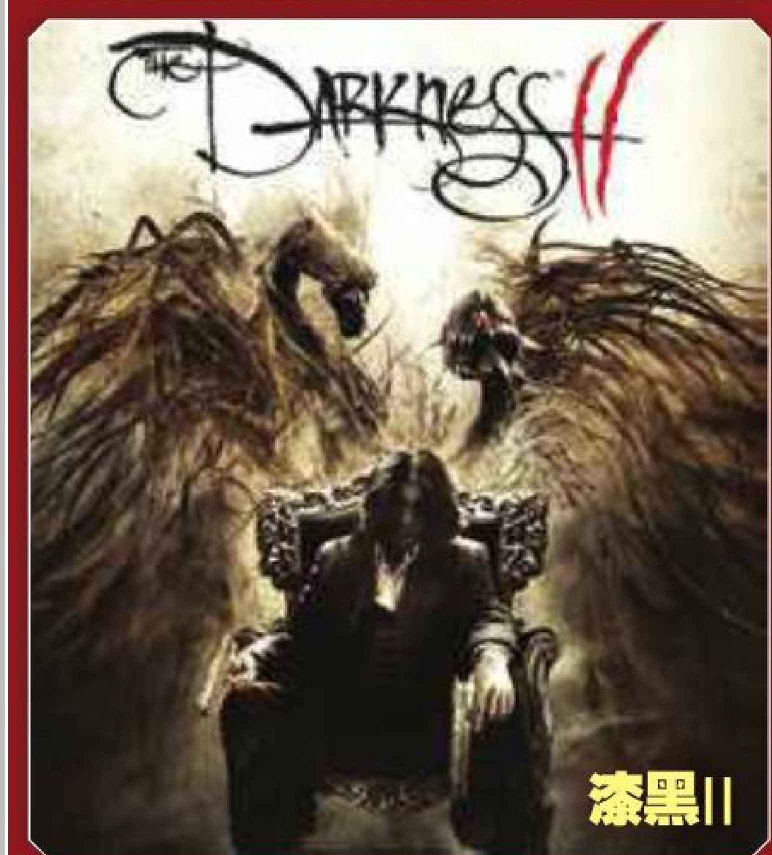
电影前线

暮光之城4：破晓（上）
我家买了动物园/禁运品/致命急件

ENDING SONG

李献计历险记主题曲MV

本期光盘特别附赠
UCG283游风艺苑作品







您可以在土豆网上观看本期杂志所附光盘的视频内容
地址如下
http://www.tudou.com/programs/view/AxFf70r8Dsk/
密码:D7432GL8DD

特别说明

Gamehalo DVD全面升级
画面比例调整为

16：9 宽屏显示

建议您采用宽屏电视观看
并选择满屏拉伸模式
以便获得最佳的视觉体验







信息条说明

本刊将内文中所介绍的游戏的基本情况都集中在信息条中，说明如下：

①职业进化足球2012 | Konami ② | 体育 ③
④多机种 | Pro Evolution Soccer 2012 ⑤ | 美版 ⑥
2011年9月27日 ⑦ | 1~2人 ⑧ | 59.99美元 ⑨
对应机种为PS3、X360 ⑩ | ⑪ 对应玩家年龄：全年龄

1.游戏译名 2.发行公司 3.游戏类型 4.对应机种，这里使用了缩写，关于缩写的解释，请见本页 5.游戏原名 6.发售地区 7.发售时间 8.游戏人数 9.售价 10.多平台对应机种，以及其他周边备注信息 11.对应玩家年龄

机种说明

本刊中所出现的游戏机种名称多为其缩写，各游戏机名称缩写解释如下：

3DS	Nintendo公司出品
ARC	ARCADE，街机
DC	Dreamcast，SEGA公司出品
FC	FAMILY COMPUTER，Nintendo公司出品
GBA	GAMEBOY ADVANCE，Nintendo公司出品
NGC	NINTENDO GAME CUBE，Nintendo公司出品
NDS	Nintendo Dual Screen，Nintendo公司出品
PS	PlayStation，SCE公司出品
PS2	PlayStation 2，SCE公司出品
PS3	PlayStation 3，SCE公司出品
PSP	PlayStation PORTABLE，SCE公司出品
SFC	SUPER FAMICOM，Nintendo公司出品
SS	SEGA SATURN，SEGA公司出品
Wii	Nintendo公司出品
Xbox	Microsoft公司出品
X360	Xbox 360，Microsoft公司出品

主　　管：甘肃省科学技术协会
出　　版：游戏机实用技术杂志社
通信地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱(730000)
电话/传真：0931-8668378 8659190 8496387
电子邮箱：ucg@ucg.cn
广告邮箱：ad@ucg.cn

总　顾　问：李子奇
总　　编：司　马
编辑部主任：王　义
印务总监：肖明友

执行主编：王伊浩
责任编辑：王　梓
责编助理：吕呈尧　马　骏
市场部主任：勾佳祺

编　　委：冯　健　颜　君　王锐愚　江　浩　龚诗钊
组　　版：深圳市正方图文设计有限公司
印　　刷：深圳中华商务联合印刷有限公司

发行总代理：北京金孔雀期刊发行有限责任公司
广告总代理：北京三立传媒广告有限公司
广告热线：010-67675174 67675434
广告代理：广州龙聘广告有限公司
广告热线：020-22282293/13808883040

国际标准刊号：ISSN 1008-0600
国内统一刊号：CN62-1137/TN
订　　阅：全国各地邮政局
邮发代号：54-98
出版日期：2011年10月16日
定　　价：人民币12.00元

CONTENTS

游戏机实用技术 ULTRA CONSOLE GAME

游戏情报站——3
排行榜——8
前线狙击——10
新作短波——18
黄金眼——24
PS电玩大本营——26

游戏情报站要闻

乔布斯于 iPhone 4S 公布翌日病逝 3
《死亡空间 3》转战冰雪星球 4
稻船敬二公布 3DS 动物三国志 5
育碧《I Am Alive》今冬放出下载 6

前线狙击

潜龙谍影 食蛇者 3D 10
SD 高达 G 世纪 3D 11
王国之心 3D 12
莱顿教授 VS 逆转裁判 14
勇气原点 飞翔妖精 16
忍 3D 17
格斗之王XⅢ 20
音乐方块 电子交响 22

新闻资讯 NEWS & PREVIEW



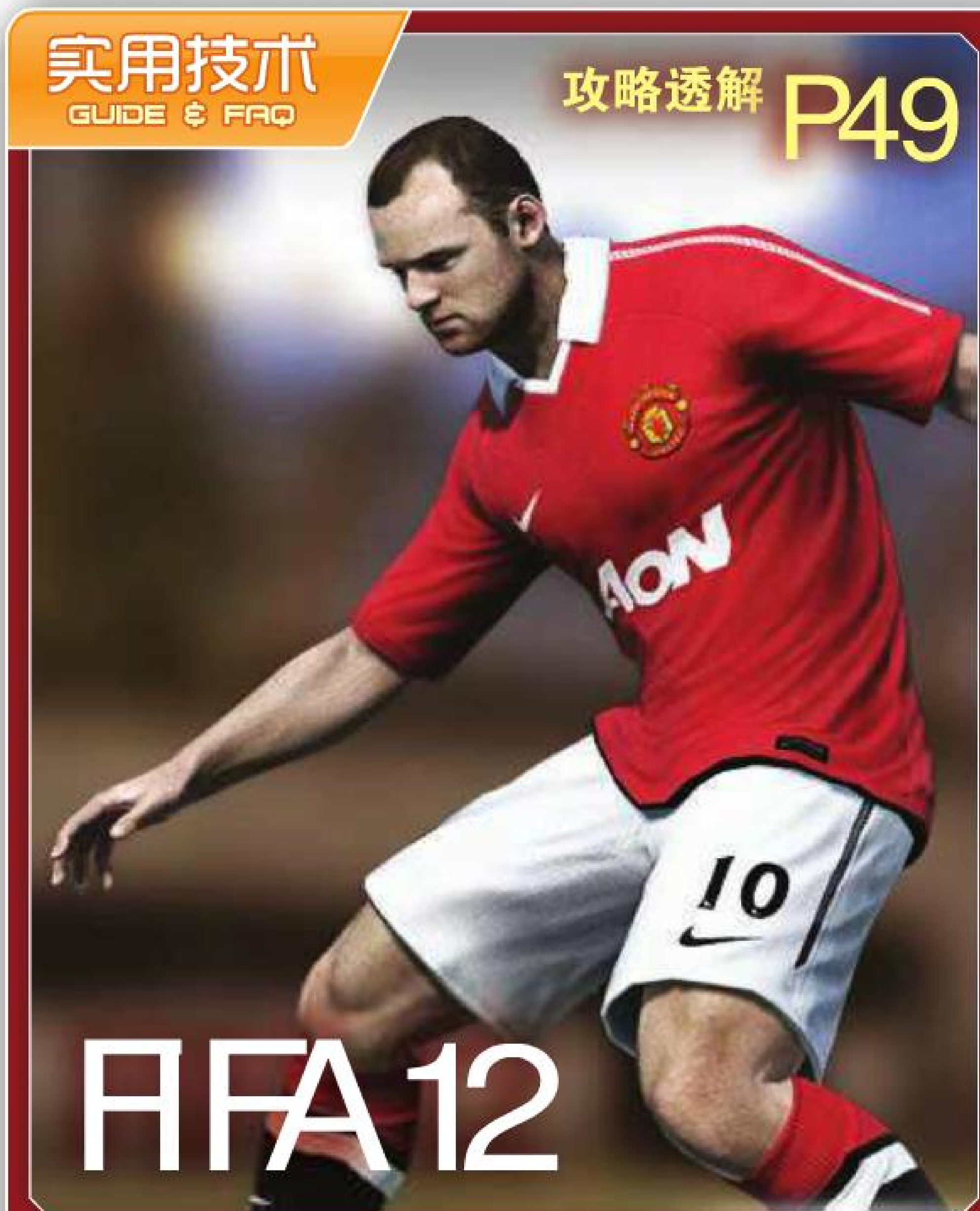


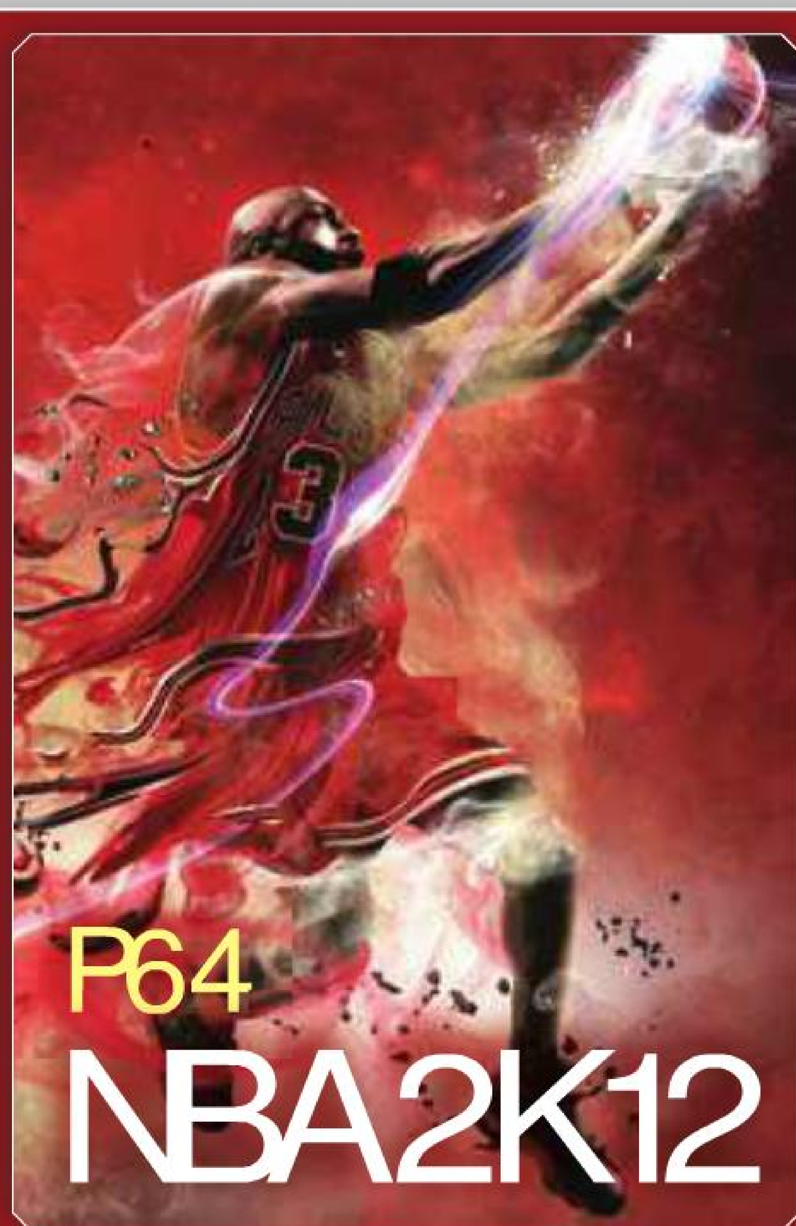
总第284期 10B

COVER STAFF
封面用图：《潜龙谍影 食蛇者 3D》
封面设计：一刀

©Konami Digital Entertainment

实用技术 GUIDE & FAQ













攻略透解

真・三国无双 6 猛将传 27
英雄传说 碧之轨迹 34
闪乱神乐 少女们的真影 44
FIFA 12 49
职业进化足球 2012 56
NBA 2K12 64

研究中心

战争机器 3 68
无尽传说 72

攻略透解——27
研究中心——68
游戏进行时——77
软硬兼施SP——80

读编交流 EDITOR & READER



读编往来——110
小编寄语——116
发售表——118
游风艺苑——120

游戏文化 GAME & CULTURE





魅女秀——83
特稿——84
邪魔院——91
自由谈——92
多边共享——94
特别企划——98
指尖方圆——106
苍翼图书馆——108

健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。
注意自我保护，谨防受骗上当。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。
合理安排时间，享受健康生活。

收藏者：

收藏日期：

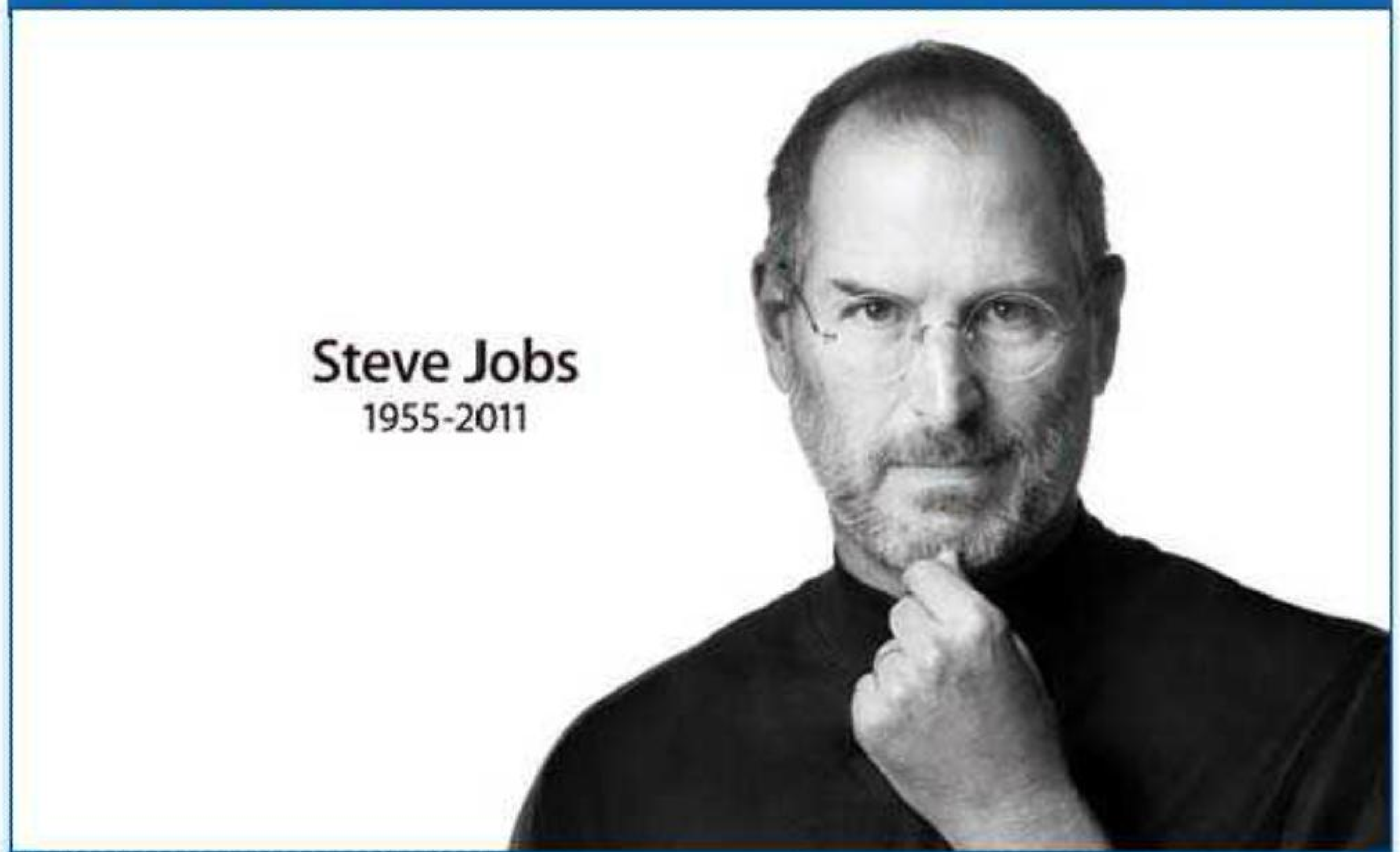
游戏情报站

- NEWS
- GAME SPOTTING
- CRITICISM
- INTERVIEW

GAME NEWS STATION

栏目主持：星夜

乔布斯于iPhone 4S公布翌日病逝



iPhone 4S即将与我们见面，而乔布斯却与世界永别

加州当地时间10月5日，苹果公司公布了一则让亿万“果粉”悲伤的声明——苹果公司创始人、IT业的伟大领袖史蒂夫·乔布斯因病逝世，享年56岁。

苹果公司在声明中说：“苹果失去了一位远见卓识的创新天才，世界失去了一位不凡的伟人。有幸认识史蒂夫并与之共事的我们，失去了一位亲爱的朋友与敬重的导师。史蒂夫离开了一家只有他能建设起来的公司，他的精神将永远成为苹果的根基。”



在乔布斯病逝前一天，苹果公司正式发布了将于10月14日起发售的iPhone 4S，以及iOS5。iPhone 4S采用A5双核处理器与双核GPU，图像处理性能是iPhone4的7倍，电池续航能力也有所提升。另外还配备了800万像素的摄像头，支持1080p高清录像功能。而iOS5操作系统将引入iCloud云服务，拥有Siri高级语音识别系统。配合iPhone 4S的性能进化，Epic Games公布了画面直逼高清家用机水准的《无尽之剑2》，本作将于12月1日登陆AppStore，定价为2.99美元。

DIGEST 本期大事记

09.28 亚马逊公布售价仅为199美元的Kindle Fire平板电脑。

09.30 索尼向投资者发布财报预警，表示欧元的持续下跌将对其业绩造成强烈冲击。

10.01 MMV与AQ Interactive和Liveware正式合并，成为“Marvelous AQL”。

10.04 苹果公布iPhone 4S将于10月14日发售，图像处理能力是iPhone 4的7倍，并加入800万像素的摄像头。同时也公布了iOS5。

10.05 苹果公司创始人乔布斯病逝。

10.05 MMV AQL召开新闻发布会，公布了稻船敬二新作《海王》、3DS的《牧场物语》新作以及多位著名制作人的智能手机新作。

10.05 微软正式公布了Xbox LIVE的网络电视服务，有40多家节目供应商加盟，X360将正式化身为电视机顶盒。

10.07 据《华尔街日报》报道，索尼将收购爱立信持有的索爱一半股份，将索爱变成索尼集团的全资子公司。

索尼发布业绩跳水预警



欧债危机冲击日系企业，索尼盈利大跌

索尼近日向投资者们发布了集团收入可能将再次大跌的预警，原因是欧债危机的持续升级正强烈冲击索尼的销售收入。

最近3个月欧元与日元的汇率已下跌11%，跌到了10年来的最低点，1欧元只能兑换102日元。因此索尼在欧洲的销售收入换算成日元之后大幅减少，而成本却没有同比例降低，所以索尼的盈利情况将受到强烈冲击。欧洲是索尼最大的市场，欧洲地区的销售收入占索尼总收入的21%，美国为20%，亚洲为18%。据测算，欧元兑换日元的汇率每下跌1日元，就会给索尼造成60亿日元的利润减收。今年欧元汇率的下跌将导致索尼全年销售收入比此前的预期减少7%。此前索尼曾于7月份预测其全年运营利润将达到2000亿日元，但是当时假定的是欧元与日元的汇率为1:115。

大部分日本公司为出口型企业，日元的持续升值正导致日企竞争力集体下滑。比起索尼，任天堂与佳能在欧债危机中受到的冲击更大，任天堂有41%的收入来自欧洲。相比之下，由于韩元持续贬值，三星等韩国企业正鲸吞日系巨头的市场份额，今年以来韩元兑换欧元的汇率下跌了5.7%。

《最终幻想》的品牌价值已受到严重伤害。



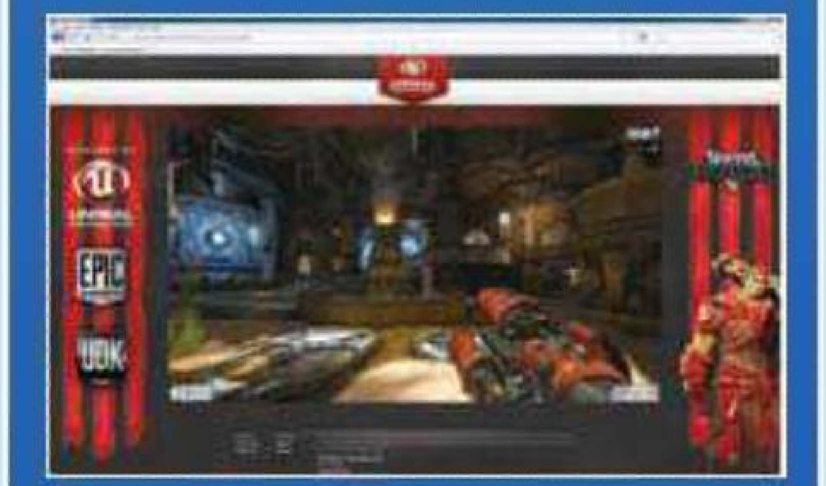
和田洋一最近在某记者招待会上表示，备受恶评的《最终幻想XIV》严重伤害了系列的品牌形象，目前SE正对其进行全面改造，希望使其得以重生。

业界声音

INFO 新闻短波

虚幻引擎支持 Flash

近日在 Adobe 的 MAX2011 会议上，Epic 创始人 Tim Sweeney 宣布“虚幻引擎 3”将全面支持 Flash Player 11，同时演示了用 Flash 运行的《虚幻竞技场 III》。这意味着今后用“虚幻引擎 3”开发的游戏将可以直接在网页上运行。



SCEA 总部搬迁

SCE 美国分公司日前宣布，其总部将从福斯特城搬到 1 英里外的 San Mateo，新总部的面积超过 4 万平方米，可以满足 SCEA 长期的业务需要与发展计划。

PSV 游戏下载限容量

索尼日前透露，在 PSV 发售初期，如果玩家想要通过 3G 版随时随地下载，恐怕没有太多选择，因为初期 3G 下载的文件大小限制为 20MB 以内。不过玩家仍然可以通过 WiFi 连接到 PS Store 下载容量更大的游戏。

Respawn 新作即将公布

由 Infinity Ward 核心制作人员成立的 Respawn 日前透露，他们的首款新作即将公布。该公司创始人 Vince Zampella 表示，目前 Respawn 已经有 60 名员工，新作设定已经确立，各方面都已准备就绪。



《皇牌空战》突破千万

在《皇牌空战 突击地平线》上市之前，NBGI 宣布“《皇牌空战》系列”全球销量已经超过 1000 万套，而《突击地平线》的 DEMO 在 PSN 和 Xbox LIVE 发布之后，3 个星期内下载量超过 120 万。

Level-5 神秘新作

Level-5 宣布，将于 10 月 15 日开始的“Level-5 World”展会将会进行多个主要展台活动的网络视频直播，今年照例也会有 Level-5 Vision 新闻发布会，届时将会有神秘新作首次亮相。



《死亡空间3》转战冰雪星球



从黑暗飞船到白色星球，主角Isaac将精神分裂？

近日关于《死亡空间 3》的传闻不断涌现，据可靠消息来源称，《死亡空间 3》并非发生在太空船上，而是以一颗冰天雪地的星球为舞台，所以游戏的主色调将从黑色变成白色！

据传，在《死亡空间 3》初期，Isaac 在飞船的指挥中心与船长交谈，此行的任务是到 Tau Volantis 星球营救一名女子，并将其带回火星，但是飞船因故坠毁。接着 Isaac 朝远处一座废弃的中转站前进，躲避暴风雪。在那里，他发现了一个身受重伤的幸存者，据他所说，还有其他幸存者坠落到其他地点，其中就包括系列的重要人物 Ellie。于是 Isaac 穿上防雪服，走入了暴风雪。之后 Isaac 将与 Ellie 碰头，还会遇上新角色 Jennifer。本作中的敌人将会有“蜂群般的思维方式”。而 Isaac 将会精神分裂，产生一个“影之 Isaac”，不断困扰着他。比如，当 Isaac 掉到一个隧道里，影之 Isaac 就会嘲笑 Isaac 是个笨蛋，二者之间将会经常争吵不停。

《刺客信条》将于末日之前完结



2012年12月之前，《刺客信条》将迎来大结局

《刺客信条 启示录》制作人 Alexandre Amacio 日前向媒体表示：“在《刺客信条》中，我们设定了世界将于 2012 年灭亡的时间线，这一天不久就要到来了，而我们要讲述的故事绝对要在那一天到来之前完结。”

在《刺客信条 II》中已经谈到了关于世界末日的预言，Amacio 表示，育碧将会在现实世界的 2012 年 12 月之前将该系列完结。也就是说，虽然今年的《刺客信条 启示录》号称将“揭开所有谜团”，但是明年还会有一个真正的完结篇推出。不过完结的只是现有几位主角的故事，《刺客信条》不会就此结束，2013 年之后将会有新主角的全新《刺客信条》登场。Amacio 说：“《刺客信条》里各有各的故事，Ezio 和埃泰尔的故事将在《启示录》中完结，而 Desmond 的故事预定于 2012 年 12 月完结。但是这个系列还有很多故事可讲——历史就是我们的大舞台。”他同时表示，《刺客信条》的制作方法正在改革，在当前的故事完结之后，今后的新作不会再以一年一作的速度推出，将会用更长的时间提升作品质量。

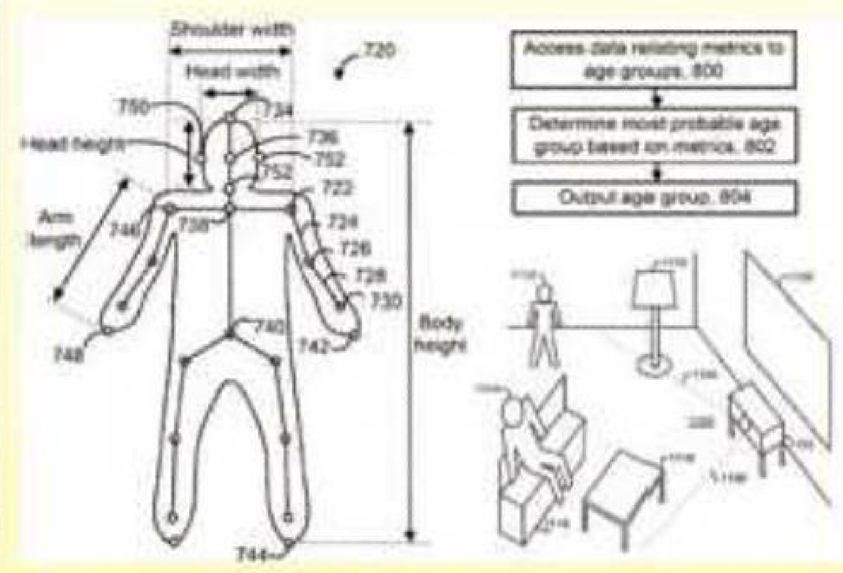
社交游戏冲击家用机

最近市调公司 Information Solutions Group 对核心玩家的休闲游戏倾向进行了调查，结果表明休闲游戏的崛起正极大的影响核心玩家们对传统家用机游戏的消费投入。在社交网络和智能手机上，都有 RPG、FPS 等传统游戏类型，倾向于玩这些游戏的玩家被称为“核心社交玩家”，在这个消费群体中，有 82% 的人平常有玩家用机游戏。

据调查，有 27% 的核心社交玩家因为在其他平台上玩游戏而减少了家用机游戏时间，在家用机游戏上的开销也随之减少，不少人表示开销减少幅度超过一半。目前在社交网络上玩游戏的美国人已经达到 9800 万人，其中61% 为女性，62% 年龄在 40 岁以上。核心社交玩家中男性占 55%，57% 为 40 岁以下。

Kinect 新技术保护青少年

最近美国专利局的网络资料库中出现了一则关于 Kinect 的新专利——这是一种利用 Kinect 的人体识别自动进行内容替换的家长控制系统。如果在 Kinect 镜头的视野之内出现了小孩子，电视屏幕中面向成年人的游戏画面就会自动切换为适合全年龄的画面，比如当父亲正在玩有暴力或裸露画面的游戏时，儿子突然跑到电视机前，这时画面就会自动变成《Kinect 动物》之类低龄向游戏，就像一些日本的成人游戏中准备的“妈妈来了”画面切换功能一样，只不过这种功能可以自动执行，而且将真正起到保护未成年人的作用。



《致命格斗》电影新作将开拍

据《洛杉矶时报》报道，时代华纳的新线电影分公司计划拍摄《致命格斗》的电影新作，预定于 2013 年上映。该片导演将会是《致命格斗》网络电视剧版的导演 Kevin Tancharoen。《致命格斗》电影版第一部于 1995 年上映（当时中文译名为《魔宫帝国》），成本仅为 2500 万美元，票房达到 1.22 亿美元，两年后还有续集上映，不过备受恶评。据报道，华纳与新线的高层希望电影版能与游戏版新作同时推出。

X360网络电视将开通

2011年10月5日，微软正式宣布了X360的电视机顶盒功能。微软已经与40多家电视台和娱乐供应商合作，今后玩家将可以通过X360直接收看多个电视频道。这些电视频道将会是高清画面，而且支持Kinect的语音与体感控制。各电视频道在Xbox LIVE上开通的时间不同，多家电视台表示将会在圣诞假期之前开通。



Team Bondi破产欠薪

《黑色洛城》开发商Team Bondi目前正处于破产清算阶段，据相关文件显示，Team Bondi目前还欠140万澳元（约137万美元）的工资没有发给开发人员，其中包括30名Team Bondi员工，他们被拖欠的薪水分别为1.9万到10万澳元不等。此外Team Bondi还拖欠《黑色洛城》动作扫描技术开发商Depth Analysis共14.5万澳元。



PSV超高速3G包月套餐

在今年的TGS索尼发布会期间，NTT DoCoMo公布了PSV的3G版资费情况，20小时为980日元，100小时4980日元。最近根据一份宣传资料显示，DoCoMo还会为那些经常使用3G的玩家推出更划算的包月计划：只要每月交5460日元，就可以获得不限时、不限量的3G服务，而且这并非普通3G服务，而是与100小时包时套餐赠送的3小时超高速3G服务一样，能实现14Mbps的下载速度和5.7Mbps的上传速度。



稻船敬二公布3DS动物三国志



"三国+海贼+动物"？MMV公布3DS另类新作

10月5日，MMV召开"新作制作发表会"，一口气公开多款新作，其中最受瞩目的是与前Capcom首席制作人稻船敬二合作开发的3DS动作RPG新作《海王》。MMV于10月1日起与AQ Interactive和Liveware正式合并，成为"Marvelous AQL"，由许田周一担任社长。

稻船敬二表示，他很看好3DS的发展前景，所以决定将其独立之后的第一款游戏选定为3DS平台，不过他也承认当前3DS存在的一些问题是他没有预想到的。虽然外界都以为他会开发丧尸游戏或者其他成人向游戏，但是他本人更想先制作一个低龄向的作品，而任天堂的主机总是更适合低龄人群。稻船敬二喜欢创新，他认为创新不一定是凭空创造出全新的东西，也可以是将人们想像不到的一些东西结合起来。《海王》就是一款将海盗、动物与《三国演义》结合起来的另类创意作品。游戏中的所有角色都是动物，但是他们的名字与造型都是参考了《三国演义》，而游戏本身却是"面向孩子的以海洋冒险为乐趣的海贼物语"。

《海王》将会是一个三部曲，不过每一款游戏都有自己的结局，按照不同的时间段划分，与《三国演义》一样将跨越百余年的历史。在第一部中，玩家扮演的主角是名为刘备的企鹅。游戏的战斗部分由海战和地面战组成。本作预定于2012年发售。

3DS版《牧场物语》新作公布



《牧场物语 起源的大地》及多位名人新作公布

在10月5日的MMV新作发布会上，MMV招牌系列《牧场物语》也公布了新作——《牧场物语 起源的大地》将于2012年春季登陆3DS。本作最大的特点是"定制"功能，MMV似乎借鉴了鼎鼎大名的社交游戏《FarmVille》，玩家可以创造自己的农场与家园，选择各种部件装修自己的房子。玩家可以将房子、栅栏等任何东西随意举起来，自由布置农场。而建筑物的类型有西式也有日式。本作还利用3DS的裸眼3D功能，引入了高低差明显的梯田。

游戏的主角也可以选择定制，从性别到肤色、发型、瞳孔颜色、服装等都可以定制，某些部位可以在游戏过程中改变，比如可以去理发店改变发型。此外本作也会引入新的动物种类。

MMV AQL也公布了面向其他平台的新作计划。对于PSV，除了已经公布的《网页三国志》之外，还有三款未公布的作品正在开发中，包括一款幻想RPG，一款幻想动作RPG，以及一款动作冒险游戏。

除了稻船敬二外，还有多位著名游戏制作人将与MMV AQL合作开发智能手机作品。现场公布了"索尼克之父"中裕司开发的狩猎新作《Buddy Monster》，与《怪物猎人》相比，本作引入了可以乘坐在魔兽身上狩猎的怪物伙伴系统。蚱蜢工作室创始人须田刚一公布了iOS/Android版《英雄不再》新作。"街霸之父"船水纪孝公布了将格斗与经营类游戏结合的iOS/Android新作《コンボキマール》。

INFO 新闻短波

里昂亮相大银幕



《生化危机》电影版系列主演米拉·乔沃维奇日前透露，在下一部《生化危机》电影中，里昂将会首次亮相，饰演者为Johann Urb。

PSV《未知海域》容量4GB

最近SCE全球工作室总裁吉田修平在接受媒体访问时透露，PSV的《未知海域 黄金深渊》容量将近4GB，纯粹以下载的方式发行不现实，所以他认为纯数字化发行在当前而言并不现实。

冰雪白3DS将发售



任天堂宣布将于11月3日在日本推出"冰雪白"新款3DS，定价仍是15000日元。此外任天堂还将推出捆绑粉红色遥控器手柄与《Wii Party》的Wii新套装，定价为2万日元。

世嘉PSV新作公布

世嘉宣布将于年内在PSV上推出一款"迷你高尔夫"游戏《@Field》，游戏中的女性高尔夫球手们都是洋娃娃，可以任意订制，高尔夫球场则是类似于弹珠台的设计，本作还有超过100个任务的任务模式。游戏售价仅为3990日元。



疯兔动画版将开拍

育碧日前宣布已授权著名动画公司Nickelodeon，将推出疯兔的电视动画短片系列。育碧将会制作总共78分钟的CG动画短片，每集7分钟，从2013年开始通过Nickelodeon在世界各地播出。



Wii U版《铁拳》未启动

《铁拳》制作人原田胜弘透露，Wii U版的《铁拳》新作并未进入实际开发阶段，目前是由一个专门研究新主机技术的团队进行先期研究，在其研究结束之后才会设定开发目标，进入实际制作阶段。



育碧《I Am Alive》今冬放出下载



上海育碧开发的神秘主视角生存游戏终于浮出水面

育碧独特的主视点生存游戏《I Am Alive》几年前公布后引起业界的广泛关注，但是此后一直杳无音信，业界盛传该作已经被取消。直到最近，育碧正式宣布《I Am Alive》正在其上海工作室顺利开发中，将于今年冬季在 PSN 和 XBLA 上推出。

《I Am Alive》讲述一个普通男子在一场突如其来的大灾难中失去了妻子与女儿。他回到了家乡 Haventon，一年后这座城市沦为废墟，居民们为了生存什么事都做得出来。在游戏中，玩家不仅要与敌人战斗，还要与危机四伏的环境抗争。爬到建筑物的顶部可以找到关键物品。游戏中会有不少暴力成分，比如割喉、将敌人刺穿等。

X360版《战地3》采用双碟装

《战地 3》制作人 Patrick Liu 日前透露，X360 版《战地 3》将会有两张 DVD，第二张碟中的内容其实主要是一些更高解析度的贴图，将其安装到 X360 的硬盘中之后，进入游戏中将会看到更出色的游戏画面。此外，本作的单人模式、合作模式和多人模式也被分开放到两张碟中。



亚马逊发布超低价平板电脑



Kindle电子书升级为平板电脑，加入游戏功能

世界最大网络书城亚马逊，曾推出一款名为Kindle的电子书产品，在全球掀起热卖潮。亚马逊将以此为基础，全面挑战 iPad。9 月 28 日，亚马逊公布了价格仅为 200 美元的 Android 平板电脑 Kindle Fire，预定于 2011 年 11 月 15 日发售。

Kindle Fire 采用 7 英寸彩色触摸屏，有 8GB 存储空间，拥有了平板电脑应有的大部分功能，包括相当出色的游戏功能。网页浏览、电子邮件、看电影电视等自然也不在话下。亚马逊还保证每天都会有至少一款付费软件以免费的方式提供。Kindle Fire 还有云存储功能，可实现无穷的内容存储能力，不过它不支持 3G 功能。

由于价格便宜，Kindle Fire 公布之后即获得大量订单，仅仅一周的时间预订量已达到 25.4 万台。

我猜是 Capcom 要求他们添加双摇杆的，可能是 Capcom 的制作人告诉任天堂，要玩《怪物猎人》就要有两个摇杆。

SCE 全球工作室总裁吉田修平日前表示，看到任天堂公布的 3DS 右摇杆后，他感到“很震惊”，他相信任天堂不是在模仿 PSV，而是响应了 Capcom 的要求。



业界声音

索尼集团欲全资收购索爱

Sony Ericsson

斯金格希望整合手机与平板电脑业务

10 年前，索尼与爱立信各出资 50% 成立了索尼爱立信，虽然目前索爱的经营情况并不好，但是据《华尔街日报》报道，索尼正准备收购爱立信的 50% 股份，使索爱正式成为索尼集团全资子公司。这样今后索尼就可以将其平板电脑与手机整合到同一个部门。

索尼集团与索爱之间一向独立运作，不过近来二者的业务交叉越来越多，最近一次合作的成果就是能玩 PS 游戏的 Xperia Play 智能手机。据报道，索尼全资收购索爱的目的，是整合手机和平板电脑业务，这样可以降低业务运作与开发成本。不过资本市场对此并不看好，这则消息报道之后，索尼的股价下跌了 4%。

Treyarch开发Wii U版《COD》？

最近《COD》开发商 Treyarch 开始公开招聘高级软件工程师，在职位描述中写明此次招聘是为了“将我们超级成功的游戏带到新主机上”。虽然并没有写明是《COD》，但是自从 2008 年以来 Treyarch 并未推出过除《COD》之外的其他游戏。据推测，这意味着 Treyarch 的下一款《COD》可能会有 Wii U 版。

treyarch

玩家年龄层正在增长，现实型射击游戏成为主流。索尼很想提高这方面的市场占有率，所以将其所有制作组都朝此方向推进。

前顽皮狗工作室环境建模师 Don Poole 透露，《未知海域》原本是一款融入了托尔金式幻想题材的作品，但是索尼要求所有工作室朝着真实化的作品方向推进，所以变成了后来的模样。Insomniac、Sucker Punch 等工作室在 PS3 上的风格转变都是出于同样的原因。

业界声音

索尼居然自称为独立开发商的安全港，这真是太好笑了。

曾在 Vivendi 担任游戏测试的一位内部匿名人士称，最近索尼老在说他们与第三方的关系比微软更好，提供更好的技术支持，事实并非如此，他认为虽然索尼对第三方的技术支持已经大大改善，但是至今还比不上当年 X360 首发阶段微软提供支持，索尼的开发工具包也很贵。

业界声音

星夜视点



拨云见日

在 X720 的传闻甚嚣尘上之时，Xbox LIVE 的云计算计划浮出水面，二者之间是否存在关联？

英国《Xbox World》杂志有一个"局内人"栏目，在其最新一期中有内部人士爆料："我们听说很多与微软关系好的开发商正在努力准备次世代游戏。"该业内人士称，《心灵杀手 2》已经转到 X720，微软旗下的 Rare、Lionhead 和 Turn10 都提供了专门的团队参与 X720 的游戏筹备，其中向来制作全年龄游戏的 Rare 正在开发一款"成人作品"，而 Lionhead 正在开发《神鬼寓言 4》，计划于 2013 年发售。也就是说，X720 将于 2013 年发售？

微软一直在强调 X360 的十年生命周期，不过旧主机的后期与新主机的前期重合是常有的事，如果 X720 在 2013 年发售，X360 继续活跃到 2015 年也很正常。欧洲 Xbox 业务总负责人 Chris Lewis 在今年 8 月份曾经说过："我们认为现在 X360 还剩下将近一半的寿命，但这并不代表其中没有重合。具体得视情况而定。"

影响次世代主机上市时间的"情况"很多，微软要考虑技术、成本、X360 的销量走势以及对手的举动。Wii U 的公布可视为微软加快次世代计划的刺激因素，但目前 X360 的销量并未出现进入生命后期而大幅下滑的趋势，而更重要的是，当前索尼与微软都无法解决技术继续进化后，软硬件成本再度攀升的问题。微软可以按照当前高配置电脑的规格开发 X720，让 X720 的游戏画面超越《战地 3》在 PC 上特效全开的最高画面表现效果，这样比起本代主机确实会有相当明显的画面进化，而对于这种原本就面向高配电脑极限表现力开发的游戏，因为开发商不用耗费精力将其缩水移植到硬件规格捉襟见肘的家用机上，无需用尽各种编程技巧挖掘硬件潜力，因而软件开发成本反而会更低。但是这也意味着今后的次世代游戏都要按照《战地 3》那样的画面标准进行开发，否则玩家将无法看出其与本世代游戏的区别，也就无法产生升级换代的欲望。《战地 3》的投资超过 1 亿美元，如果这成为次世代游戏的成本标准，又有几家开发商能够承受？

云计算即将到来？

无论技术如何进化，画面日益逼真的结果必定是开发成本随之提高，正如好莱坞大片的特技制作费用从未降低。要改变成本提升的趋势，只有改变以画面进化为目的的传统主机换代思路，如果 X720 真能于 2013 年发售，这部次世代主机不应以画面为卖点，根据微软 10 年来的努力方向推断，网络才是其关键所在。

最近微软公布了 Xbox LIVE 的电视计划，X360 正在成为一部电视机顶盒。同时，Windows8 和 Windows Phone 7 对 Xbox LIVE 的融合也在顺利进行中。Xbox LIVE 的战略全貌正逐步浮出水面。传闻称，微软的下一步计划是让所有对应 Xbox LIVE 的设备能够运行 X360 的游戏——X360 的云计算时代即将到来。

在手机、电脑和游戏机上玩到相同的游戏，并完美互联，这是比尔·盖茨多年前就已经向人们展示的网络构想。能突破硬件规格限制的，只有云计算技术。目前微软已经在测试 Windows Phone 7 的 XBLA 游戏，今后借助云计算，在手机上玩 X360 游戏并非痴人说梦。而所谓的 X720，也许只是一个优化云计算功能的网络终端，规格不高、成本低廉，但是有强大的网络性能，可借助云计算从此一劳永逸地打破性能约束，任何质量的游戏画面均可实现。目前普通家庭的网络带宽正不断提高，几年后云计算在游戏机上应用的基础条件将会成熟。如果 X720 只是云计算游戏机，那么首发价格可轻松控制到 100 美元以下，以网络服务签约的方式免费赠送也不成问题。那样的 X720 是一部真正的电视机顶盒，与普通机顶盒不同的是，他不仅能看电影电视，还可以玩到画面最强的最新大作。如果电视生产商愿意，还可以将 X720 直接集成到电视机里，接上网线，就接入了互动娱乐世界。从此，在游戏产业里不再有"次世代"，硬件的更新换代仅在服务器端进行，玩家不用每隔五六年买一台新主机。

> **"传闻称，微软的下一步计划是让所有对应 Xbox LIVE 的设备能够运行 X360 的游戏——X360 的云计算时代即将到来。"**



■电影《Real Steel》中出现了"Xbox720"的广告。

战国时代

在云计算时代，游戏画面还会不会进化？从硬件角度来说，因为性能限制几乎消失，所以画面想做到多好都没问题。制约画面进化的仅仅是游戏制作成本。为吸引追求画面的玩家，未来仍有媲美好莱坞大片的超级大作出现，而且画面可能会与电影越来越接近。但是因为成本太高，这种游戏会越来越少，它们的投资会在 3 亿美元以上，收入会在 10 亿美元以上。而其他大部分游戏将百花齐放，有的是轻松简单的休闲游戏，有的靠创意制胜，也有的以剧情见长。以特殊操作为卖点的，可以通过实体店销售专用控制器……游戏产业的商业形态将更为丰富多样。玩家不会因为没有了主机的更新换代而逐渐对游戏失去新鲜感，正如电脑特技水平早已达到极限的特技电影永远都有市场。更何况云计算时代的游戏仍然可以实现画面的不断进化，也可以借助网络带宽的不断提高而实现更高的解析度，在游戏创意、控制器创新等方面更没有任何限制。微软当然希望业界朝着这样的方向发展，因为他的网络实力远远超过索尼和任天堂。实际上，在欧美的 IT 巨头们面前，网络实力薄弱的日厂们几乎毫无胜算。在网络的冲击下，他们也许连第二游戏强国的位置都保不住——在网络方面，韩国更有优势。当家用机融入到网络中，网游厂商、苹果、谷歌等公司都将加入战局，电视游戏产业或许会从三国时代走向战国时代！

日本游戏排行榜 TOP 10

关注日本劲爆新作 把握游戏流行趋势

JAPAN WEEKLY VIDEO GAME SALES CHART

2011 年 9 月 26 日 ~ 2011 年 10 月 2 日

1 英雄传说 碧之轨迹 PSP

NEW

英雄传説 碧の軌跡

■日本 Falcom ■ 2011 年 9 月 29 日发售■角色扮演■ 5800 日元



延续了前作《英雄传说 零之轨迹》的故事，本作的角色在一开始便已经处于 40 级的状态，加上前作的所有我方角色都能够使用，对系列粉丝的吸引力不言而喻。更令人感到惊喜的是，前作中部分无法使用的角色在本作中也会加入玩家的队伍中，游戏的素质令人满意。

本周：127938 套　累计：127938 套

2 真・三国无双 6 猛将传 PS3

NEW

真・三國無双 6 猛将伝

■ Koei Tecmo ■ 2011 年 9 月 29 日发售■动作■ 4800 日元



作为《三国无双》系列"新作的资料片，本作的最大卖点之一当然是三位新加入的武将，其中除了曾在四代中登场过的庞德，郭嘉与王异都是首次出场。游戏还加入了新的武器，更改了部分老角色的得意武器，并且增添了传奇模式和挑战模式两个新的模式，耐玩程度更上一层楼。

本周：82901 套　累计：82901 套

3 黑暗之魂 PS3

上周 1 位

DARK SOULS

■ Fromsoftware ■ 2011 年 9 月 15 日发售■动作角色扮演■ 7800 日元



与前作《恶魔之魂》使用了同一套游戏系统的《黑暗之魂》，背景却采用了全新的故事，游戏的难度有了进一步的提升，但也新加入了如唤起牺牲战士的亡魂配合作战等系统，来让玩家拥有更多的攻关手段选择。主人公外观能够自由设定，但仍然会是被包裹在盔甲中，让人无法一窥真面目。

本周：34718 套　累计：314285 套

NEW	4	新世纪福音战士 新剧场版 音波冲击 エヴァンゲリオン新劇場版 - サウンドインパクト -	■ 2011 年 9 月 29 日发售 ■ NBGI ■动作	本周 16477 套 累计 16477 套	PSP
↓	5	勇者斗恶龙 25 周年纪念 ドラゴンクエスト 25 周年記念 ファミコン&スーパーファミコン ドラゴンクエストI・II・III	■ 2011 年 9 月 15 日发售 ■ Square Enix ■角色扮演	◆本周 16298 套 ◆累计 337362 套	Wii
↓	6	游戏王 5 DS 卡片力量 6 游戏王ファイブディ－ズ タッグフォ－ス 6	■ 2011 年 9 月 22 日发售 ■ Konami ■卡牌	◆本周 12452 套 ◆累计 75780 套	PSP
↓	7	大家的节奏天国 みんなのリズム天国	■ 2011 年 7 月 21 日发售 ■ Nintendo ■音乐	◆本周 11468 套 ◆累计 450065 套	Wii
↑	8	怪物猎人 携带版 3rd（廉价版） モンスタ－ハンタ－ポ－タブル 3rd (PSP the Best)	■ 2011 年 9 月 22 日发售 ■ Capcom ■动作	◆本周 10917 套 ◆累计 25841 套	PSP
↑	9	ICO/ 旺达与巨像 高清合集 ICO ／ワンダと巨像 Limited Box	■ 2011 年 9 月 22 日发售 ■ SCE ■动作冒险	◆本周 10306 套 ◆累计 99472 套	PS3
↓	10	闪乱神乐 少女们的真影 闪乱カグラ - 少女达の真影 -	■ 2011 年 9 月 22 日发售 ■ MMV ■动作	本周 9914 套 累计 60839 套	3DS

日本榜在 TGS 过后维持着相当不错的"新陈代谢"，榜首不断地有新游戏涌入，榜尾也还能看到那些发售已久却仍然维持着一定销量的老作品。本周日式 RPG 强作《英雄传说 碧之轨迹》在 9 月 29 日发售，仅仅四天就卖出了 12 万套，受欢迎程度可见一斑。《真・三国无双 6 猛将传》紧跟其后，也售出了 8 万套。在即将到来的 11 月，想必这张榜单将会被陆续发售的新作给完全填满。

美国游戏排行榜 TOP 10

关注美国劲爆新作 把握游戏流行趋势

USA VIDEO GAME SALES CHART

2011 年 9 月 25 日 ~ 2011 年 10 月 1 日

1 战争机器 3 X360



Gears of War 3

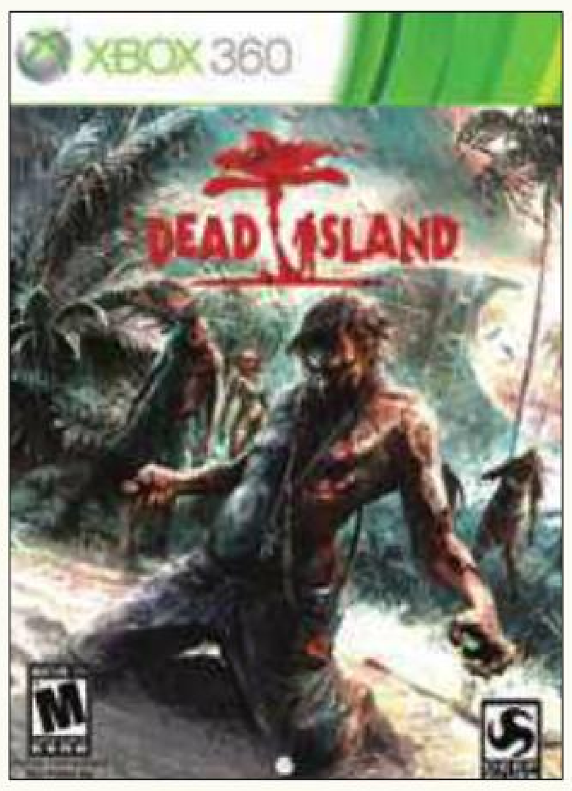
■ Microsoft ■ 2011 年 9 月 20 日发售■动作射击■上周排位：1

作为"《战争机器》系列"三部曲的终结，《战争机器 3》注定会是一段悲壮的史诗篇章，人类、兽人与新出现的第三方势力荧光族在地球上的死战终于进入到了最后阶段，人类存亡的命运，就交托到了主角马库斯一行人身上。除了激动人心的单机战役，游戏还提供了乐趣十足的持久战 2.0 和火爆十足的网络对战模式，不容错过。

本周：430155 套　累计：2579897 套

2	FIFA 12 FIFA Soccer 12	■ EA ■ 2011 年 9 月 27 日发售 ■体育■上周排位：–	◆本周 246277 套 ◆累计 246277 套	X360
3	FIFA 12 FIFA Soccer 12	■ EA ■ 2011 年 9 月 27 日发售 ■体育■上周排位：–	◆本周 233322 套 ◆累计 233322 套	PS3
4	ICO/ 旺达与巨像 高清合集 The ICO & Shadow of the Colossus Collection	■ SCE ■ 2011 年 9 月 6 日发售 ■动作冒险■上周排位：–	◆本周 106761 套 ◆累计 106761 套	PS3
5	X 战警 命运 X-Men: Destiny	■ Activision ■ 2011 年 9 月 22 日发售 ■动作■上周排位：–	◆本周 65512 套 ◆累计 65512 套	X360

6 死亡岛 X360



Dead Island

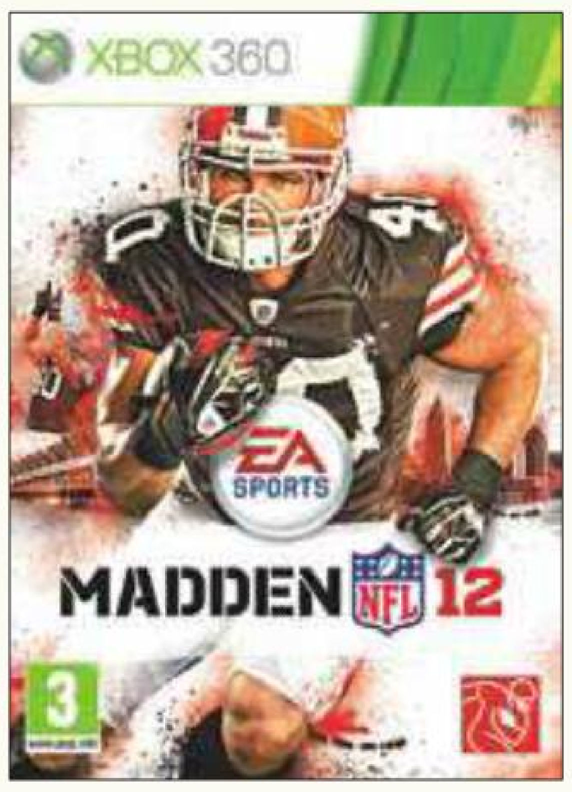
■ Deep Silver ■ 2011 年 9 月 6 日发售■动作冒险■上周排位：2

《死亡岛》描述了一个虚构的棕榈度假村在突然陷入一场生化危机后的故事，原本的热带天堂变成了人间炼狱，四位主角却因为某种特殊的原因而获得了免疫僵尸病毒的能力。他们必须齐心协力地帮助余下的幸存者逃出生天。游戏采用主视角形式，却带有大量动作游戏和角色扮演游戏要素，耐玩度非常高。

本周：48130 套　累计：500900 套

7	X 战警 命运 X-Men: Destiny	■ Activision ■ 2011 年 9 月 22 日发售 ■动作■上周排位：–	◆本周 47948 套 ◆累计 47948 套	PS3

8 麦登 NFL 12 X360



Madden NFL 12

■ EA ■ 2011 年 8 月 30 日发售■体育■上周排位：3

忠实的橄榄球迷们肯定会对《麦登 NFL 12》的素质感到满意，这款基于全美橄榄球联赛（National Football League，简称 NFL）制作的运动游戏有着同类型作品当中数一数二的优秀素质，本作甚至加入了球员状态在赛事中的动态变化，力求更为真实地营造出赛场中千变万化的战况，进一步强化代入感。

本周：41369 套　累计：1021319 套

9	麦登 NFL 12 Madden NFL 12	■ EA ■ 2011 年 8 月 30 日发售 ■体育■上周排位：5	本周 35861 套 累计 856970 套	PS3
10	职业进化足球 2012 Pro Evolution Soccer 2012	■ Konami ■ 2011 年 9 月 27 日发售 ■体育■上周排位：–	◆本周 33855 套 ◆累计 33855 套	PS3

度过了一轮毫无新意的低潮期，美国市场也开始迎来了属于他们自己的销售热潮，几款九月发售的新作都在榜单上有着不错的表现，其中包括了恐怖程度和血腥程度不相伯仲的《死亡岛》，有着忠实玩家群体的《FIFA 12》，当然最无可争议的主角，自然还是连续两周雄踞榜首的《战争机器 3》，累计销量已达 250 万。比较令人感到意外的是，《ICO/ 旺达与巨像 高清合集》的美版也有不错的销量，首周便卖了 10 万份。

新作打榜

①除了在榜首的几款新作销量尚可，本周的日榜缺乏有冲击力销量的大作，《英雄传说 碧之轨迹》和《真・三国无双6 猛将传》对该系列粉丝来说或许吸引力十足，但似乎并不能够引起太多新玩家的兴趣。于此同时，备受关注的《怪物猎人 边境 Online 2.0》终于发布，不过 X360 版的销量实在惨淡。

②美榜最近一扫之前的颓势，多款新游戏迅速地占据了排行榜的前十位，其中以体育类为主，令人感到好奇的是，榜单后方却有不少如《集结！星之卡比》和《天空机器人》等日式游戏登场，这似乎预示着西方市场中的日式游戏也开始受到关注。

日本新作一览



排名	机种	游戏名称	发售时间	累计销量
2011年9月19日～2011年9月25日				
14	PS3	旺达与巨像	2011.9.22	13 420套
18	PS3	暗影诅咒	2011.9.22	9 145套
20	PS3	ICO	2011.9.22	7 941套
21	PS3	生化危机 重生精选辑	2011.9.8	116620套
32	Wii	超级战斗战队 交叉守护者	2011.9.8	27 402套
2011年9月26日～2011年10月2日				
16	PSP	武装神姬 战斗大师 MK2	2011.9.22	40 941套
17	X360	怪物猎人 边境 Online 2.0	2011.9.28	7 077套
20	3DS	花与生物的立体图鉴	2011.9.29	6 035套
23	X360	战争机器3	2011.9.20	60 133套
38	PSP	圣骑战史	2011.9.1	105 547套

在日本一直运营良好的《MHF》终于迎来了游戏发售后的第一个正式大型升级版，《怪物猎人 边境 Online 2.0》。本作当中新增了狩猎场“潮岛”，伴随其登场的还有生活在这特殊环境中的牙兽种新怪物“ゴゴモア”，这种怀抱幼崽并且会在场景中飞檐走壁的狒狒型怪物，无论是实力还是用其素材制作的套装属性都令人期待。

美国新作一览

フロッガー3D

排名	机种	游戏名称	发售时间	累计销量
2011年9月18日～2011年9月24日				
14	PS3	抵抗3	2011.9.6	233 495套
15	PS3	F1 2011	2011.9.20	23 098套
18	NDS	集结！星之卡比	2011.8.4	22 324套
19	X360	F1 2011	2011.9.20	19 219套
38	3DS	青蛙过河3D	2011.9.22	8 976套
2011年9月25日～2011年10月1日				
13	PS3	死亡岛	2011.9.6	291 103套
14	PS3	特特莉的工作室 艾兰德的炼金术士2	2010.6.24	23 731套
18	NDS	天空机器人	2010.10.28	17 833套
21	X360	职业进化足球2012	2011.9.27	15 813套
32	Wii	职业进化足球2012	2011.9.26	11 450套

原作是游戏史上元祖级别的游戏之一，时值其诞生30周年，Konami将这部作品搬上了3DS平台，让各位玩家有了再次体验这部古典作品的机会。《青蛙过河3D》的基本游戏系统仍然沿袭了原作的朴素机制，玩家仍然是要操纵着一只勇敢的青蛙，要横渡过危险重重的各种通道，在保住自己小命的同时还要想办法到达目的地。

2011 日本主机销量榜

HARDWARE

※总销量统计起始日期为2011年1月1日

名次	机种	总销量	9月19日～9月25日	9月26日～10月2日
1	3DS	1 919 746台	70 159台	58 504台
2	PS3	814 087台	39 452台	30 362台
3	PSP	1 267 849台	28 533台	25 401台
4	Wii	375 332台	14 034台	10 301台
5	X360	51 103台	3 897台	2 411台
6	NDSi LL	259 140台	2 991台	2 382台
7	NDSi	226 701台	2 351台	1 679台
8	PS2	71 759台	1 517台	1 351台
9	NDSL	19 242台	86台	52台
10	PSPgo	15 420台	15台	14台

美国家用主机总销量榜

HARDWARE

※总销量统计起始日期为主机发售日

名次	机种	总销量	9月18日～9月24日	9月25日～10月1日
1	3DS	1 912 542台	85 969台	84 132台
2	X360	33 298 609台	132 699台	109 589台
3	PS3	20 833 078台	57 170台	55 814台
4	Wii	41 959 086台	42 354台	40 428台
5	NDS	56 042 875台	45 910台	42 705台
6	PSP	22 476 826台	19 801台	18 601台
7	PS2	56 161 459台	14 086台	13 540台

上表中的 NDS 包括 NDSL、NDSi 的销量；PSP 包括 PSPgo 的销量

@读者期待榜@

TGS 合刊上的大规模超页风波也波及到了洛克我主持的排行榜，上期只能以迷你排行榜的形式和各位读者们见面，对于那些期盼着知道第一手游戏与主机销售数据的玩家们，只能说一声抱歉了。事实上，受 TGS 影响的可不仅仅是排行榜这一个小小的栏目，随着多款佳作的公布，在本年度就将会发生的次世代掌机大战在形势上似乎又有了新的变化，各位玩家们对于两台掌机的评价是否有新的变化？让我们用数据来说话，看看各位玩家们的投票结果就能一目了然了。

※ 每期的调查表都会在 UCG 的官网上更新，参加投票并提交评语的读者，将有资格参加 UCG 的幸运读者抽奖哦！中奖情况请参看下期《游戏机实用技术》(即参加 284 期投票的读者将有机会参加 285 期的抽奖，奖品设置可参照当期的“读编往来”栏目)。此外，我们的邮箱地址是 ucg@ucg.cn，欢迎各位来信说出自己的意见，帮助洛克共同进步。

本期特殊调查：本次 TGS 上两款最新的掌机 3DS 和 PSV 都有不少展出内容，大家对哪一台掌机的表现更加满意？

本次 TGS 上，受到最大的关注的，自然是即将发售的 PSV，这台索尼旗下的最新一代掌机拥有多项先进的功能，还有多款首发作品供玩家们选择。不过已经抢先发售的 3DS 也不甘示弱，不但令人惊讶地公布了《怪物猎人 4》的宣传片，多款即将在 11 月发售的大作也预示着其将要和 PSV 决一死战的强大势头。不过似乎在国内玩家们的眼中，还是 PSV 的表现更为令人满意，有足足 76% 的玩家选择了 PSV 作为他们心目中的表现最佳掌机，而 3DS 只得到了 8% 的投票，不过更令人感到惊讶的是，有 12% 的玩家选择了“两者都不关心 / 两个都买了，制霸！”这一选项，在两者价格都相对低廉的今天，或许同时拥有两台主机也是个不错的选择。下面让我们来看看玩家们的具体说法：

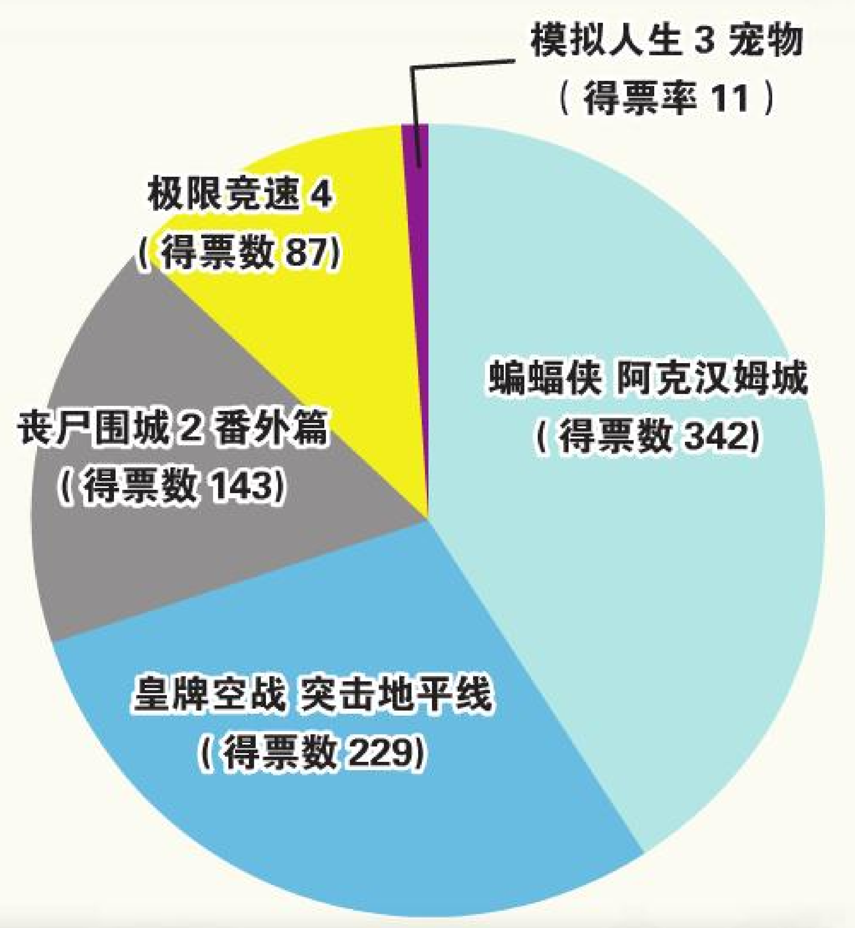
hslwj：3DS 绝对是王者掌机，至少暂时是。那豪华的游戏阵容无机能敌，更有怪物猎人这怪物级作品撑腰。其实我更加期待 3DS 的后续机型，毕竟现在的 3DS 还有许多不完美。PSV 的话，性能很强，但那续航，是硬伤啊！还有相比之下，游戏阵容方面的趣味性比起 3DS，还是有一点差距。可以说各有千秋。

NextSeason：据说，很多不愿意买 iphone 4s 的人就是要来买 PSV

move：两台掌机的电池续航时间太短，这是硬伤啊！

284 期排行榜最期待游戏调查

说起美国超级英雄，国内玩家们在经过近几年的超级英雄电影轰炸后，应该都能够数出一堆，但毫无疑问，蝙蝠侠无论是在认知度还是在受欢迎程度上都是一等一，这也体现在了本期的调查当中，《蝙蝠侠 阿克汉姆城》以 41% 的得票数独占鳌头，将以 28% 得票率占据第二名的核心向空战游戏《皇牌空战 突击地平线》远远甩在了后头。第三名的《丧尸围城 2 番外篇》也得到了 17% 的票数，比受到高度模拟驾驶爱好者们追捧的《极限竞速 4》多了 6%，让我们来看看具体的得票数据如右：



读者评论

蝙蝠侠 阿克汉姆城

哇嘎之王： 蝙蝠侠！黑暗骑士，每个城市都有他黑暗的一面，这些痛苦就由蝙蝠侠一人承担，他的肩膀，满是伤痕，但是坚韧却未曾改变。

dyce： 个人认为这是由漫画或者说电影改编的最成功的一款游戏。

极限竞速 4

暴君T： 3代都改无可改了，我想看下4代改成了啥样……

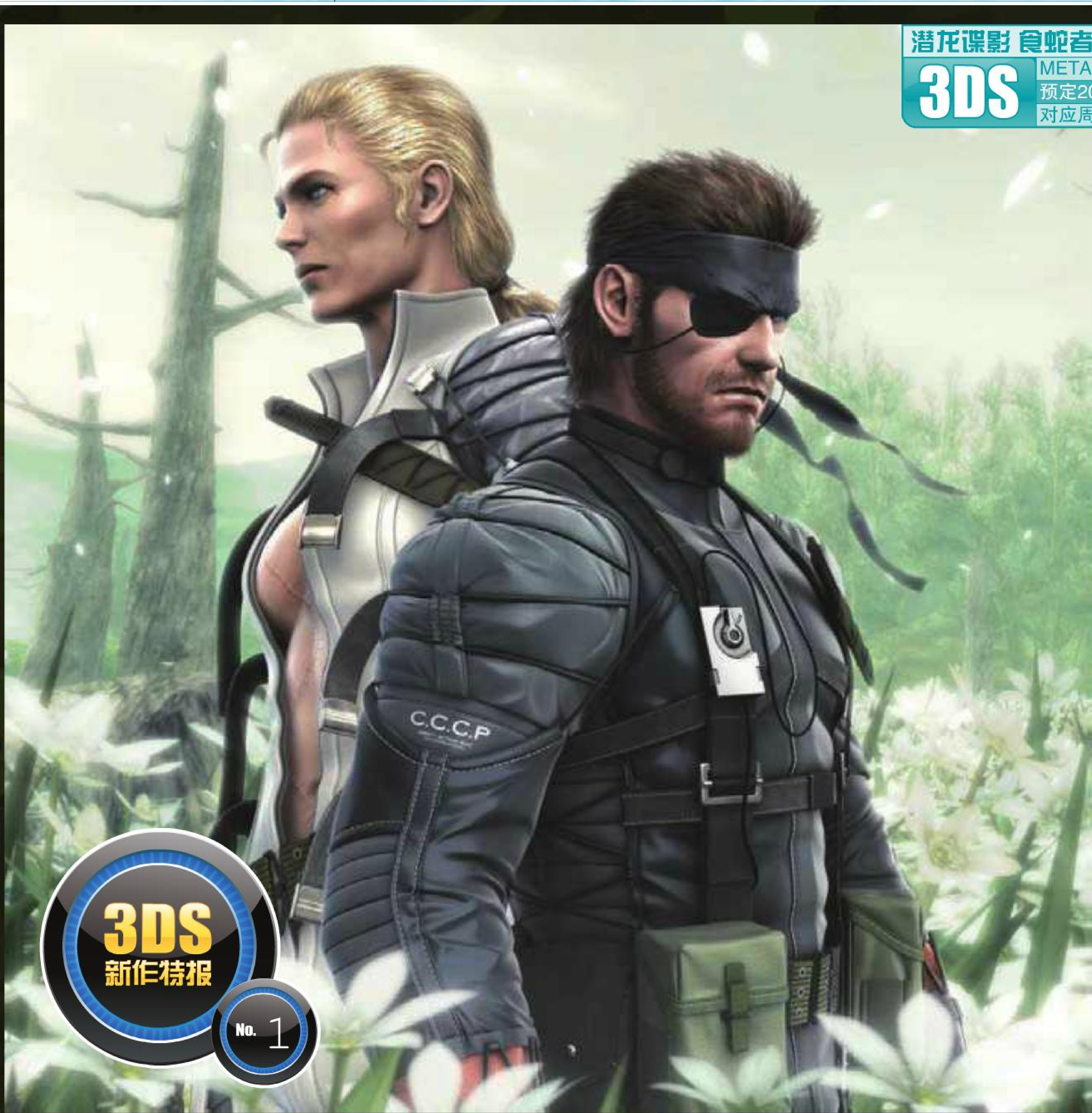
皇牌空战 突击地平线

吴越： 阔别多年的次时代皇牌空战，再一次体验飞翔在云端的感觉！

Crazy Stone： 空战的真实感再度回归，剧情也值得期待。

丧尸围城 2 番外篇

SUBARU~： 从另一个视角看《丧尸围城》也不错，虽然类似GTA式的游戏把恐怖感降低了不少，但里面各种黑色幽默将这份不足给弥补上了。感觉很给力嘛！



3DS	潜龙谍影 食蛇者 3D		Konami	动作射击
	METAL GEAR SOLID SNAKE EATER 3D			日版
	预定2011年冬	1人		未定
	对应周边未定		推荐玩家年龄：15岁以上	

从 3DS 主机公布时开始，这款游戏就占据了玩家们的视线。系列中评价超高的经典名作 3D 化复活，在掌机平台上体验大首领绝壮的战斗是每个 MGSer 心中的梦想。今年 TGS 上 Konami 展台大面积铺放了 3DS 试玩，从媒体日开始 Konami 展台的《潜龙谍影 食蛇者 3D》展区就门庭若市，无缘 E3 的很多玩家对这次试玩极为期待！



本次试玩的内容也是原作中的开头部分，斯内克潜入丛林执行与前苏联设计局局长索科洛夫汇合的任务。游戏的关卡设计部分与原作别无二致，但是操作界面发生了较大改变。所有的信息栏都转移至下屏幕显示，上屏幕只有游戏画面。大大提高了人们对 3D 丛林探险的投入感。具体操作方法上，最大的变化要数 A/B/X/Y 键负责镜头移动，R 键攻击。这让不少原作玩家需要适应一下，不过习惯《和平行者》“射击模式”操作的玩家应该能很快上手。一些原本复杂的操作这次通过下屏幕触摸直接完成，也让人倍感清爽。

METAL GEAR SOLID SNAKE EATER 3D

文 奈落 美编 anubis

游戏的画面因为屏幕尺寸缩小，所以看上去要远远胜过 PS2 的感觉，在目前 3DS 游戏中也属于上乘。本作 3D 的纵深感表现非常优秀，尤其是在丛林中，前后植物、与敌人的位置都有很强的 3D 感。加之上屏幕无界面等干扰要素，玩家可以尽情感受 3D 乐趣。

系统方面，原作的一大特色就是生存系统，粮食、治疗等等系统在这次重制中会继续发挥。联想一下原作吃了不该吃的东西后，晃动斯内克身体令其呕吐的个性机能，这次在更多互动的 3DS 上会有怎样搞怪的发挥呢？可以肯定的是只要是《MGS》，一定会最大化发挥平台的特点，创造许多妙趣横生的小特色。











除了沿袭原作，本作在游戏性方面也活用了 3DS 的诸多机能。试玩版中过桥的时候屏幕中显示出了一个 3DS 机身的图示，玩家要利用 3DS 的陀螺仪功能左右倾斜机身，以求过桥时保持平衡。我们有理由相信除此处之外，活用陀螺仪的游戏内容还会有很多。再比如利用 3DS 的摄像头拍摄图案，做成斯内克的迷彩底纹，创造个性的迷彩也是本作的一大乐趣。到时候充满违和感的玩家恶搞迷彩一定会层出不穷吧……

©Konami Digital Entertainment



“《SD 高达 G 世纪》系列”的新作一般最标志性的卖点，就是标榜登场的高达作品为系列之最，本次登陆 3DS 恰逢高达动画系列新作《高达 AGE》诞生，自然就顺理成章地加入到了本作的登场名单当中，同时也使得游戏当中登场的高达作品数量又达到了一个新高点。作战单位增多，游戏经典的机体制作系统和小队系统也会产生相应的变化，让我们来看看这次新加入的都有哪些帅气的强力机体。

文 FAN 美编 anubis

SD高达G世纪 3D		NBGI	策略
3DS	SDガンダム ジージェネレーション 3D		日版
	预定12月22日	1人	6090日元
	无对应周边		推荐玩家年龄：15岁以上







3DS 新作特报 No.2



高达AGE-1
具备三种形态的万能机体

在《高达 AGE》的世界观当中，高达（GUNDAM ）这一强大的机体系列已经成为了传说中的存在，不过主人公弗利特·明日野的家中有着一枚代代相传的独特记忆单元，名为 AGE 装置，里头记载的便是高达这一强大机体的制作图，而在这个世界的传说中，高达是古代世界当中的救世主般地存在。在居住的殖民地受到被称为 U·E（Unknown Enemy）的敌人袭击后，弗利特的母亲在战场上牺牲了，而遗留下来的传家宝 AGE 装置则成为了弗利特惟一的寄托，于是，带着强大的信念，弗利特花费了 7 年的时间制作出了传说中的高达，并命名为高达 AGE。高达 AGE 拥有着三种形态，分别被命名为基本型（Normal），重击型（Titus）和速战型（Spallow），分别拥有着不同的能力，能够应对不同的战场情况，无论进行单兵潜入的斩首作战，还是在狭窄的市区地形中和敌人交锋，甚至是在开阔的场地中正面对攻都能够应付自如。



高达AGE-1 基本型

拥有最为全面能力的高达AGE-1基本形态，配置了远距离作战的激光枪，近战时也能用光剑与敌人周旋。

高达AGE-1 速战型

高达AGE-1的其中一种变化形态，有着绝佳的机动性，借助高速移动能够轻松地针对敌人破绽进行突击。

高达AGE-1 重击型

高达AGE-1的其中一种变化形态，针对格斗战制作的强化模式，在近身搏斗时有着出众的攻击力。

独角兽高达 拥有灵兽之名的纯白机体

来自于话题之作：剧场版动画《机动战士高达 UC》的独角兽高达亦将在本作中参战，搭载了独特的NT-D系统，能够将新人类驾驶员的能力得到最大程度的发挥，在启动NT-D系统时会变身为毁灭者，不但机体中的精神力框体会裸露，头部的独角也会分开为Ｖ型，原本令人看不出高达系列脸部构造特点的面罩也会收起，露出具有高达特征的头部造型真面目，同时机体的性能也会倍增。原作中这一形态只能维持五分钟，在游戏中又会采取何种方式来体现呢?







加夫兰
谜一般的敌人主力机种

袭击了人类殖民的不明势力U·E中的主力机体，有着龙类般的造型，背后有着飞翼，前肢与后肢的结构也截然不同，在俯下身躯时能够变形成飞龙形态。

被禁锢在沉眠中的世界中，与全新的同伴展开冒险

上一次做《王国之心3D》的前线，还是270期的时候。时间一晃半年多过去了，随着发售日的初步确定，关于本作的更多新情报也逐渐浮现于玩家的眼前，而且这一次的情报将会是更为实际且关乎游戏细节的。作为第一款在3DS平台上发售的《王国之心》，SE的第1开发事业部让我们看到了这个王牌系列不断进化的证明，毫不夸张地说，每一次情报的公开都令粉丝们为之热血沸腾。明年春天，让我们和索拉、利库一起坠入梦境的世界，踏上成为键刃大师的试炼征途吧！

文 八重樱　美编 心の永恒

王国之心3D	Square Enix	动作角色扮演
3DS KINGDOM HEARTS 3D [Dream Drop Distance]		日版
预定2012年春	1人	售价未定
无对应周边		对应玩家年龄未定

索拉 SORA



本作的主人公，除了大家再熟悉不过的索拉外，还有他的好友利库。他们将使用钥匙形状的剑——键刃，在伊安·锡德的指引下参加键刃大师认可挑战。在"被禁锢在沉眠中的世界"这座全新的舞台上，他们会结识到新朋友，当然也将面临新敌人的挑战。只要索拉和利库心中拥有充满着光明，任何的困难都是可以被克服的。



▲换上新款红色服装的索拉，这件衣服是伊安·锡德送给他的礼物吗？

《KH》系列"的主人公，性格开朗阳光、勇往直前的少年。被键刃选中后，为拯救各个被黑暗吞噬的世界而四处奔走，在这一过程中也逐渐成长了起来。索拉身上这件红黑相间的服装是本作的新造型，款式比2代时要简洁，更接近1代的造型，值得注意的是他胸前白色的十字交叉修饰，让人不禁联想到《梦中诞生》中的三位主角。

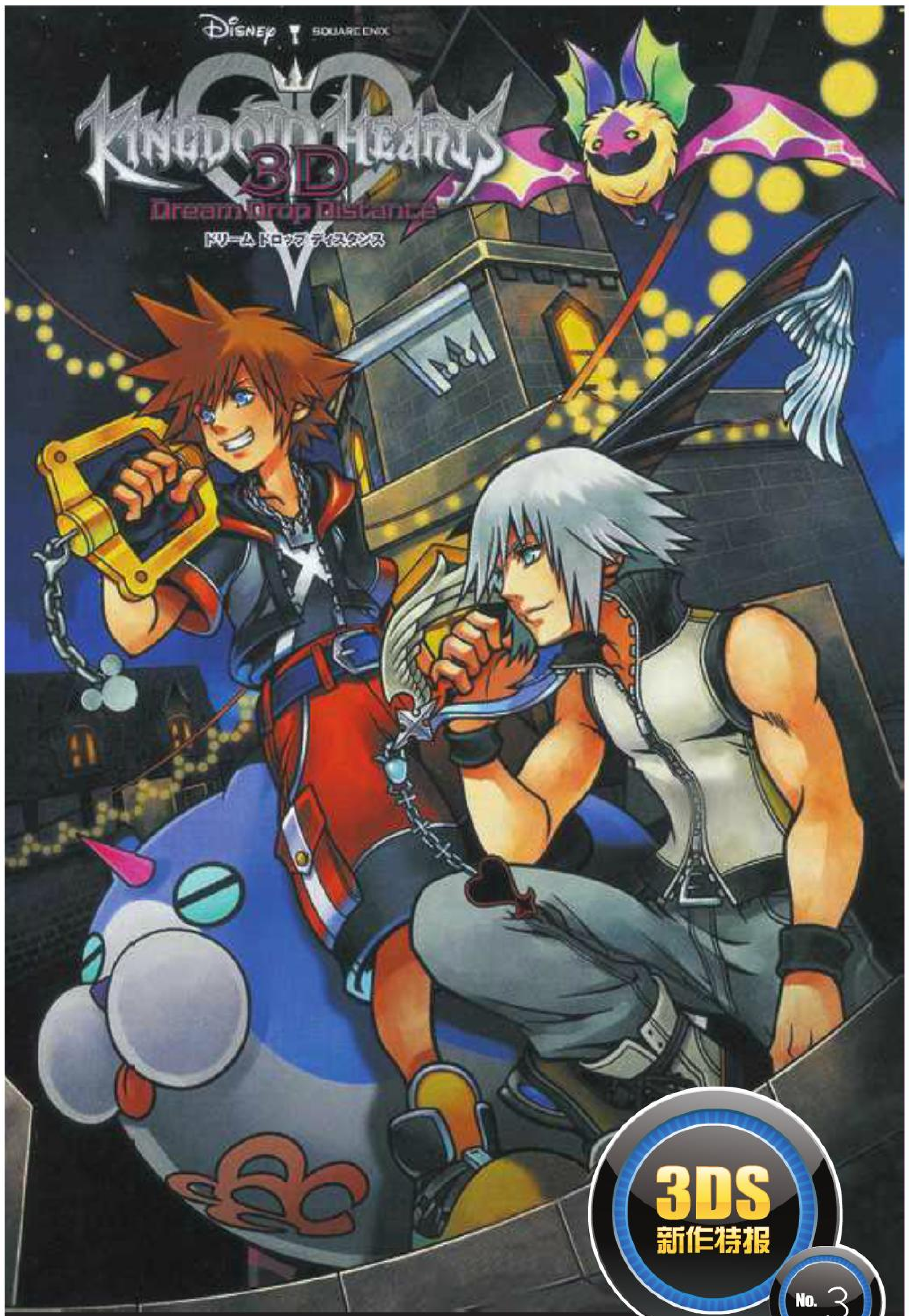
利库 RIKU



索拉的好友，与开朗活泼的索拉相比，利库显得要成熟稳重很多。他曾经在黑暗中迷失过自己，但最终还是在索拉、米奇国王等人的帮助下摆脱了黑暗对自己的控制，并获得了象征其自身存在的键刃——黎明之路。本作中，利库剪短了自己的长发，衣服也换成了帅气十足的露肩装。



▲利库将与《钟楼怪人（巴黎圣母院）》的男主角卡西莫多相遇。担心艾斯米拉达伤情的卡西莫多也将作为同伴加入到战斗中来？



3DS 新作特报 No.3

梦与梦之间是相互衔接着的
坠入梦境的过程中
会进入到"被禁锢在沉眠中的世界"
使用钥匙开启"沉眠的钥匙孔"
就能解放这个世界
在"被禁锢在沉眠中的世界"中存在着一种不同于"无心"的黑暗
它们是以梦为食的——"食梦者"
食梦者又可分为"吃掉梦境并种下噩梦"和"吃掉噩梦"两大种类
寻找食梦者的过程也是接近"沉眠的钥匙孔"的惟一途径
伊安·锡德曾经这样说道：
"解放沉眠的钥匙孔并顺利归来者，将获得大师资格"
遵从这句话的指示，两位少年再度展开了冒险

©Disney. Developed by SQUARE ENIX

轮回之镇中死神游戏即将开幕！





▲4番街和5番街装饰着很多节日彩灯，将街道渲染得非常美丽。

本作的舞台是曾在初代《王国之心》开篇登场的轮回之镇。所不同的是，将会有新的地区——4番街和5番街供玩家们探索。从设定图上看，4番街和5番街都是一幅灯火通明的繁华景象，缤纷的灯光将这片区域点缀出童话般的梦幻色彩。这里同样聚集着一些流离失所的人们。





▲明显的高低差是这两个区域的特点，索拉和利库将利用这一特色施展出更为帅气畅快的战斗。

《美妙世界》男主角樱庭音操现身《王国之心》！



樱庭音操

NEKU

在涩谷长大的15岁少年，不喜欢和人扯上任何关系。在他的身边总是跟着一只名叫“猫猫”的圣灵，这只圣灵虽然拥有猫的外形，但却长着6条腿，而且尾巴也是音符形状的。





猫猫

▲显示在音操手掌上的倒计时就是他所说的游戏的证明。尚不明就里的索拉为了帮助音操，义无反顾地伸出援手。

不可思议的生物——食梦者

本作中索拉和利库将要面对的是一种名为食梦者的神秘生物。但是食梦者并不全是邪恶的敌人，它们会被细分为“梦魇”和“圣灵”两大类，“梦魇”就如名字所示是会攻击索拉等人的，而“圣灵”却可以成为同伴帮助索拉和利库战斗！

可爱的“圣灵”们



蝙蝠



奇迹喵

“奇迹喵”和“蝙蝠”是最早跟随索拉和利库的圣灵，它们的特点就是PIKAPIKA的双眼和滑稽可爱的动作，看一眼就会爱上它们哦！而且在游戏中，“圣灵”们还可以作为宠物饲养，放在手掌心上卖萌呢！



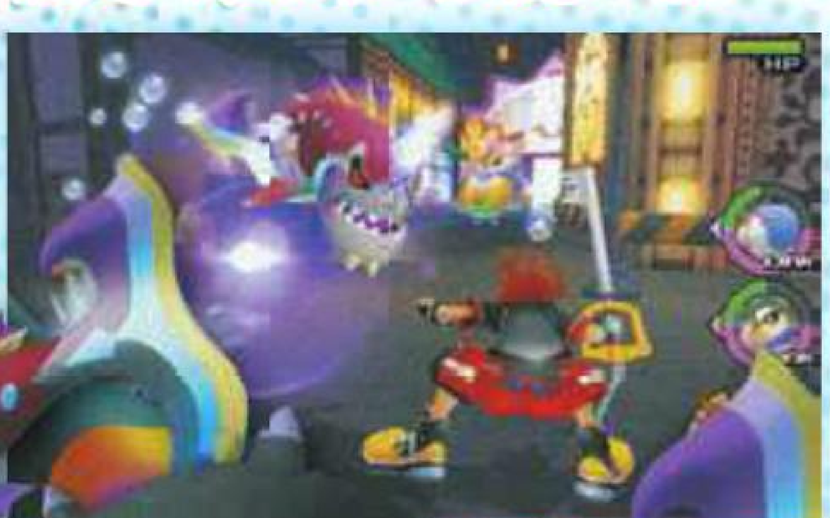
一看就是坏蛋的“梦魇”们



熊猫熊



鱼雷鱼





奇迹喵

虽然同为食梦者，不过“梦魇”的外表看起来可要吓人许多，它们的眼睛是血红色的、表情颇为凶恶。就连“奇迹喵”这一品种也透出一股子邪气呢。

与圣灵一起驱散噩梦

索拉与利库将在不同的世界中展开各自的冒险，游戏经过一定时间后系统就会强制切换操作角色。另外，在战斗中可以和食梦者发动连携技，过程非常有趣。

索拉与圣灵的连携是飞翔与跳跃！



在战斗中满足一定条件，便可消耗积攒的粉红色槽，与圣灵发动连携技。连携技的发动可使用按键，也可直接点击下屏上的圣灵头像。由于可携带两只圣灵冒险，因此也有双圣灵同时参与的高威力连携，丰富了战斗的变化度。



▲熊猫熊抓住索拉的脚旋转，获得强大离心力的索拉会向着目标高速突进。

利库的战斗强调威力和表演性！



用锐利的键刃将梦魇逐个击破。与索拉不同的是，利库并不直接与自己的圣灵发动连携，而且他的圣灵也不会出现在画面上，难道是让圣灵与键刃合体来改变武器的性能吗？



▲利库新衣服的背上有食梦者的标记，键刃上的火焰正是圣灵的作用。

"W异议あり!"

レイトン教授 VS 逆転裁判



《逆转裁判》与《莱顿教授》是分属于Capcom与Level-5两大游戏制作公司的推理解谜游戏品牌。一个是靠着热血激昂的法庭辩论独成一派，一个是以英式儒雅与浪漫征服玩家，无论哪个，都拥有着为数庞大的玩家支持群，两部作品都喜欢的人也绝不在少数。2010年10月19日，在Level-5的新作发表会上，《莱顿教授VS逆转裁判》这一标题一经公布就引起轩然大波，两部作品不管是游戏方式还是故事背景都千差万别，真的能融合到一起吗？那么在本届TGS上公布的新情报或许能稍微缓解一下大家的不安。

文 八重樱　美编 NINA

莱顿教授VS逆转裁判		Level-5	文字冒险
3DS	レイトン教授VS逆转裁判		日版
	发售日未定	1人	售价未定
	对应周边未定		对应玩家年龄未定

Capcom×Level-5强强联手!

首先可以向大家保证的是，《莱顿教授VS逆转裁判》的剧本是由"逆转之父"巧舟老师来负责的，Level-5社长日野晃博也坦言："没有巧舟的《逆转裁判》不能称之为《逆转裁判》"，足可见巧舟的地位确实无人能取代。因此，即便《莱顿教授VS逆转裁判》的剧情难免会有穿越成分存在，但相信在巧舟的掌控之下并不会出现更多超乎常理的神棍剧情，玩家依旧可以在游戏中体验到爽快的推理乐趣。另外，为确保两社"共同开发"这一关键不动摇，Capcom的大阪总部、东京分部以及Level-5的福冈总部和东京办公室经常会举行电话会议相互沟通，避免出现"一方制作、一方配合"的情况发生。



▲无论何时，成步堂的身边都少不了可爱的真宵!

两位重要角色现身!





遗憾的是，本作的剧情目前还没有明确的情报，只知道是围绕着中世纪出名的"魔女审判"展开的，莱顿教授与成步堂龙一来到了命运交汇的"迷宫城市"，在这里正在举行一场"魔女审判"活动。被认定为魔女的是一位名叫"玛霍涅"的金发少女，从游戏截图中能看到她被关在铁笼状的刑具内，但少女却坚称自己并不是魔女。另一位新公布的角色则是负责审判魔女的吉肯·巴恩罗多检察士，他身穿银色铠甲，拥有一头砖红色的短发，是检察士组织中的精英人物。

©Level-5 Inc.
©CAPCOM CO., LTD. ALL RIGHTS RESERVED.

梦之公演即将开幕！

吉肯·巴恩罗多





玛霍涅





神秘少女玛霍涅，顺便一提她的名字日文写作“マホーネ”,而“マホ”又与日文中“魔法”的读音“まほう”接近。



裁决魔女的检察士

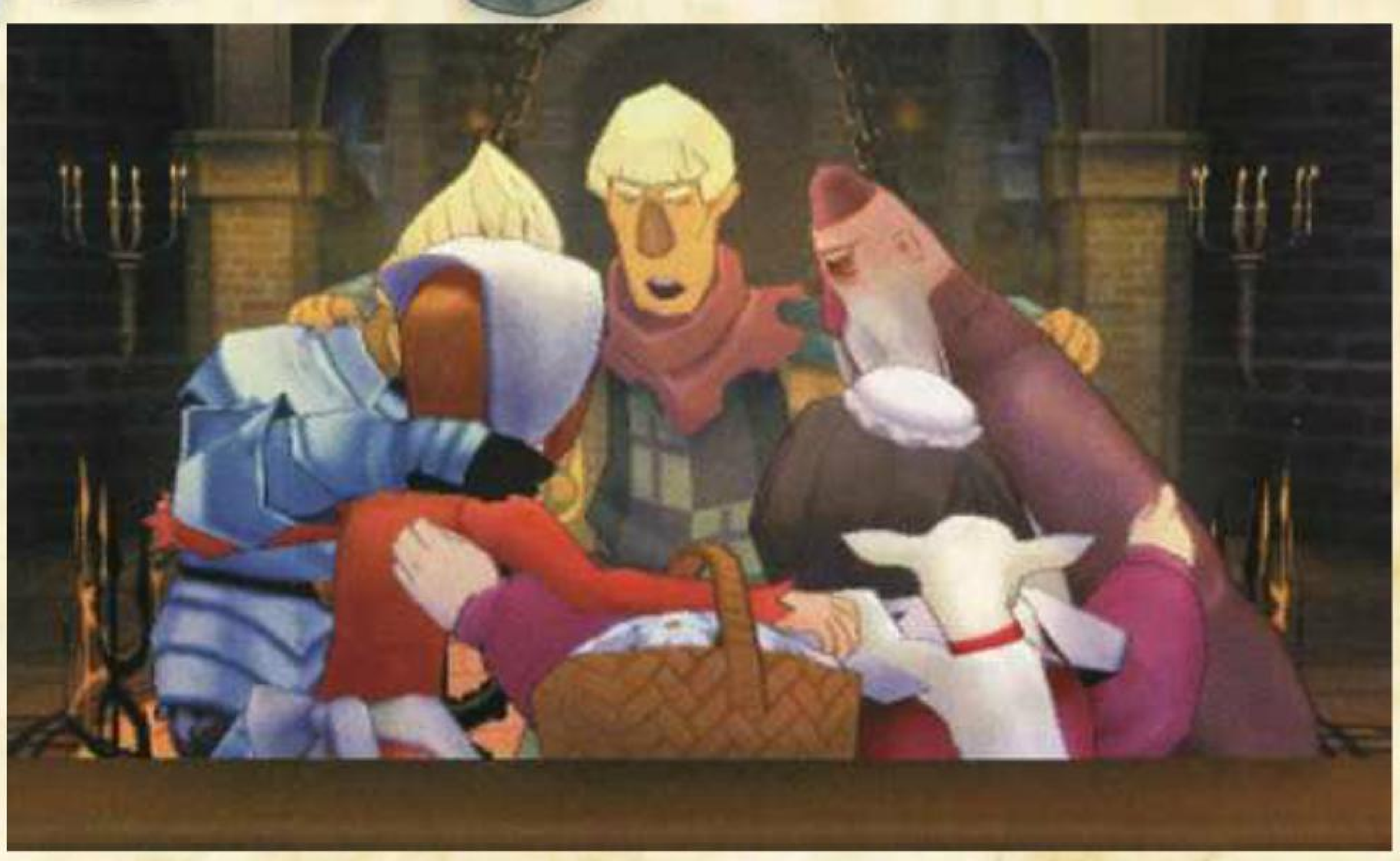
审判玛霍涅的吉肯·巴恩罗多，他的名字“ジーケン”与日文中“事件”的发音接近。

疑似魔女的少女

充满挑战性的“群众裁判”

判定玛霍涅是否为魔女的关键取决于“群众裁判”，莱顿教授与成步堂龙一需要依次听取群众证人们的证词来推翻玛霍涅是魔女的谎言，有时候多位证人会围成一个圆圈对口供，想要打探出真实口供的难度必然有所增加。不过我方也有莱顿教授与成步堂龙一这两位顶级的推理高手，当两人齐声喊出“异议あり！”的时候，剧情也将被推上一个高潮。





▶证人的性别和年龄均不尽相同，在听取证人证词的时候，还会有其他捣乱分子乱入到法庭之中，他们所说的每一句话都可能改变玛霍涅的命运。

◀有时证人们也会聚在一起开作战会议，看来他们似乎一定要制玛霍涅于死地。对于我方来说，这可是相当不妙的情况。



挑战非常识的推理！

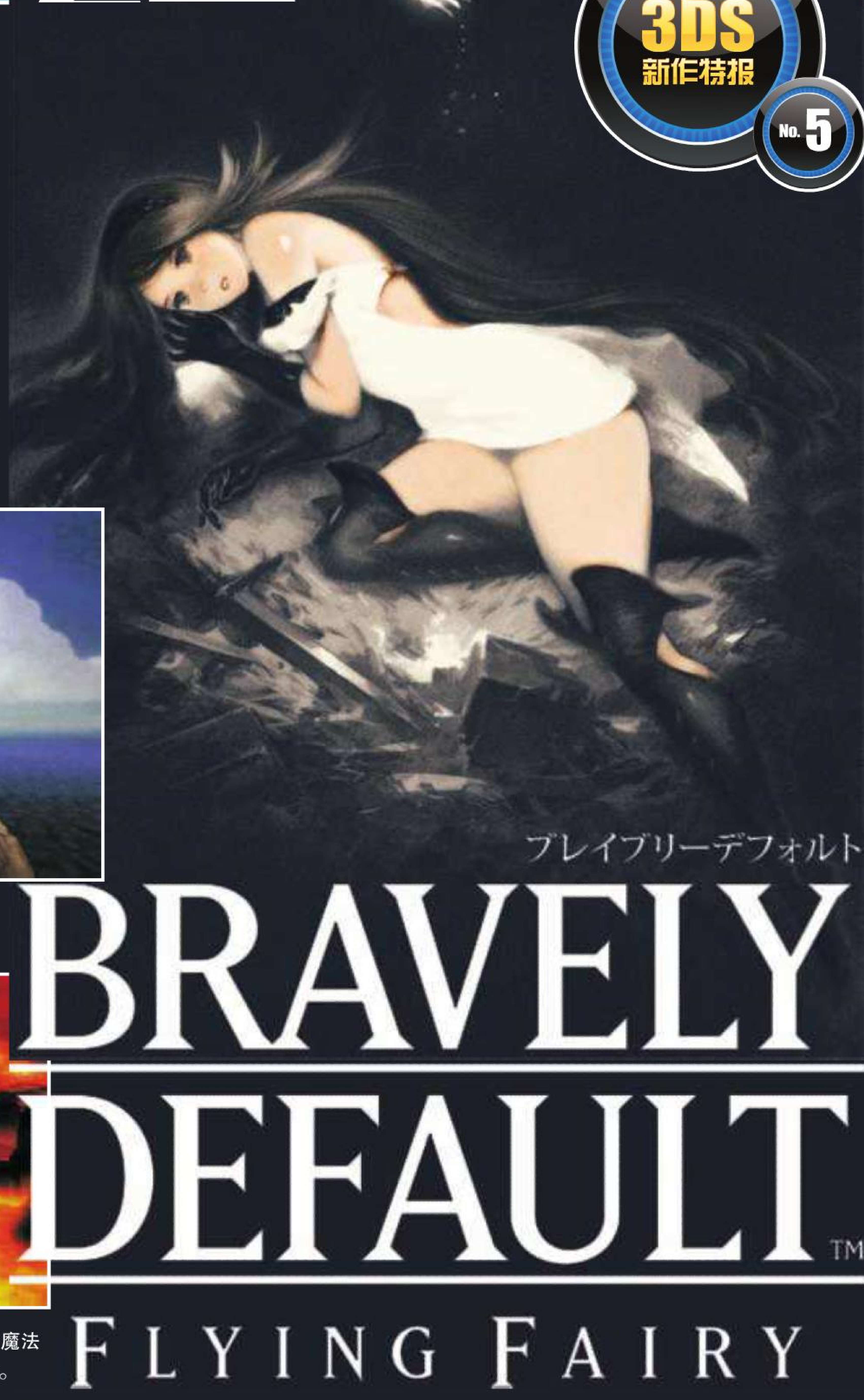
不过在本作中的确存在着“魔法”这一设定，在魔法神奇力量的面前，成步堂对于不在场证明等诡计的推理能力可能将会无法派上用场。而成步堂无法解开的谜则会成为莱顿教授一显身手的舞台，看来两人既是共同合作的伙伴也是相互竞争的对手呢！



▶在压倒性的不利状况面前，过去曾无数次化险为夷的成步堂也露出了大事不妙的神情……

文 洛克 美编 NINA

3DS 新作特报 No.5



就在任天堂于9月13日召开在东京召开的新制品发布会上，日式RPG大厂Square Enix展出了一款名为《勇气原点 飞翔妖精》的游戏，由于本作利用AR卡片作为主要系统，加上游戏的制作人是负责《最终幻想Ⅲ》的浅野智也，因此在公布之初就受到众多喜爱“《FF》系列”玩家的广泛关注。如果你是“《FF》系列”的粉丝，那么在《光之四战士》的正统续作推出前，不妨和洛克一起看看这款《勇气原点》吧！

勇气原点 飞翔妖精	Square Enix	角色扮演
3DS BRAVELY DEFAULT		日版
预定2012年内	1人	售价未定
对应AR卡片		

用勇气描绘的幻想世界

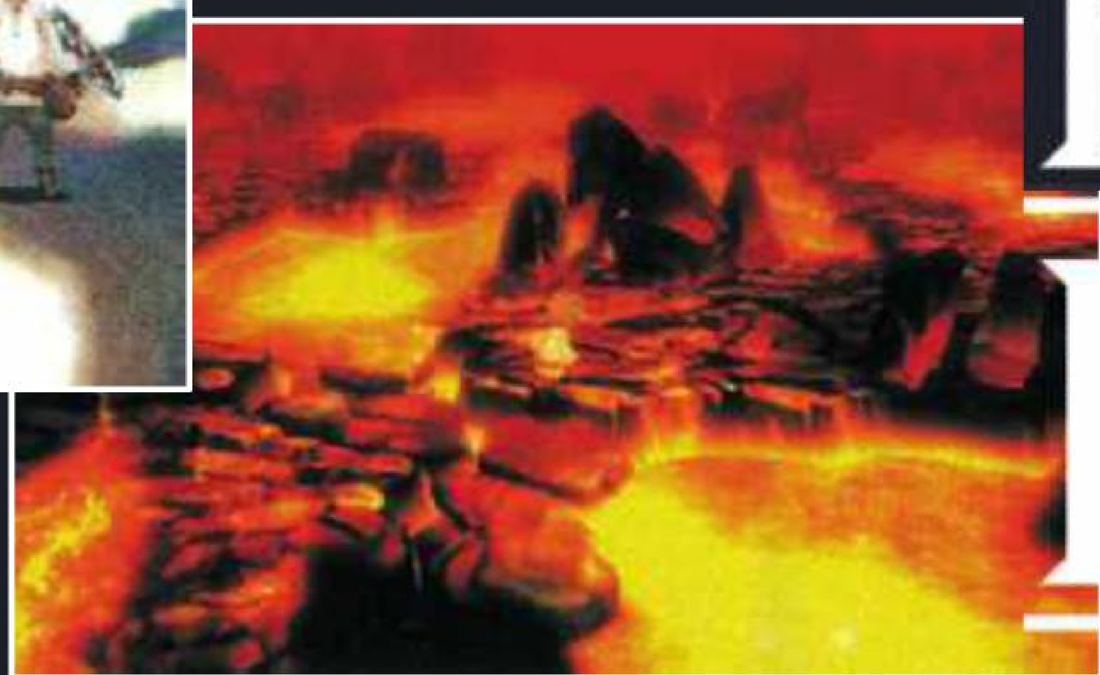
从官方目前公布的情报来看，本作的冒险舞台十分宽广，充满着自然气息的大地、一望无际的大海都将成为主角们的探索地点。为了拯救少女，少年背负着“光之战士”的名号，踏上了旅途……



▲在甲板上眺望辽阔无边的大海，前方等待着主人公的又是什么呢？



▲根据制作人浅野智也所描述，本作和《最终幻想Ⅴ》相似，每名角色都有不同的职业和战斗能力，并采用四人组队和踩地雷式的传统方法。目前得知宣传图中出现的白衣少女会成为“光之战士”中的一人，那么其余两名同伴又会是谁呢？



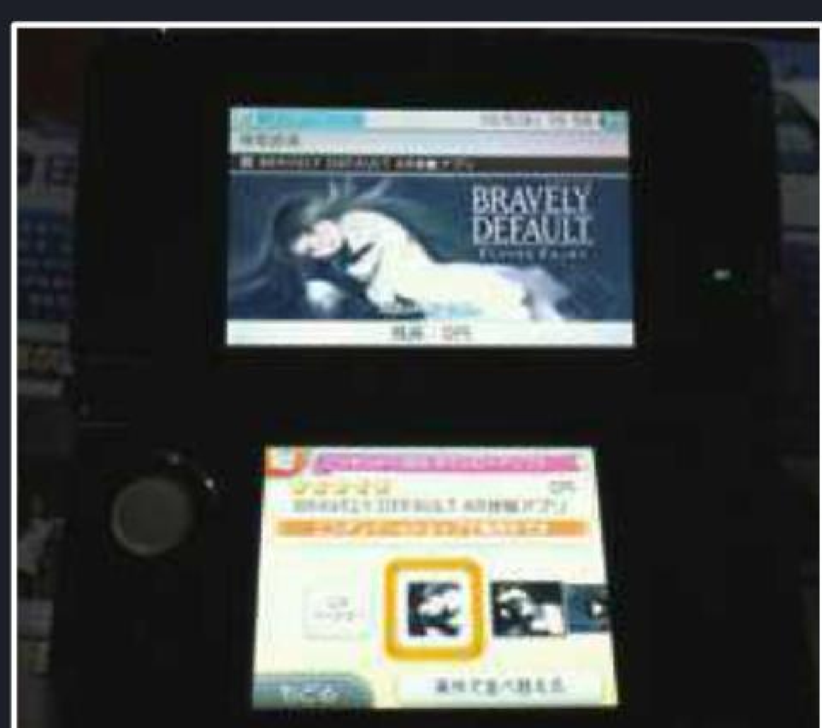
▲进入灼热的火山中探险，如果队伍中没有能使用冰系魔法的同伴，相信这次火山之行将会是一次异常艰难的旅途。

使用AR卡片进行的奇异冒险

在游戏公布之初，制作人浅野智也就表示，本作的剧情将不再采用在游戏里交代剧情的推动方式，而是将剧情做到AR卡片中，争取给玩家带来一场真正的3D视觉盛宴。为了让广大玩家更容易理解这种剧情处理方式，Square Enix不仅在TGS上提供了试玩，还在eShop上放出相关程序，这里洛克就为大家介绍一下本作的试玩版体验情况，感兴趣的同学不妨下来一试。

体验版详情

大家还记得Square Enix在TGS上放出的AR体验吧？如今你只需要一张A4大小的打印纸和一台能联网的日版3DS（没网络条件的同学可参考本期的“指尖方圆”栏目，或是到附近的游戏店蹭网），同样能欣赏到这位栩栩如生的少女，这里给出试玩AR程序的详细步骤：



▲输入关键词搜索，系统会自动帮你找到我们所要的AR程序。

1. 启动3DS，在已连接互联网的情况下选择eShop。

2. 进入商店界面后，在下屏的搜索框中输入关键词“BRAVELY”或“DEFAULT”，系统会自动找到对应结果，其中上图所示的就是我们需要的AR体验程序。

3. 将程序下载到SD卡上，下载速度依你的网络情况而定。洛克使用的联通3G网下载时间约5分钟，下载完成后3DS部分准备完毕。

4. 登录本作的官网下载AR图像，下载地址为“http://www.square-enix.co.jp/bdff/ARcard_print.png”。为了方便各位，这张图片洛克以数据的形式放在本期Gamehalo中，各位读者可以用个人电脑读取光盘，直接将图片拷贝至硬盘中使用。

5. 使用一张A4大小的打印纸打印这张图片，家中没有打印机的读者可以去附近的商店自行解决。

6. 打印完成后可以将纸放到桌上或是地上，不过为了体验最佳效果，洛克建议将纸放到地上，并且和纸间隔约0.7米。

7. 一切准备就绪，打开3DS进入刚下载好的程序。在简单的剧情过后，系统会提示玩家启动AR模式，按确定后3DS会转换到摄像头界面，对准打印纸几秒后，一个栩栩如生的妹子即将出现在你的面前！



▲游戏的AR效果还算不错，注意在妹子跑来跑去的时候千万不要开启3D模式，对3D没有抵抗力的人士很容易秒晕。



※除了欣赏剧情外，我们也可以利用该功能做一些比较“猥琐”的事，例如程序的最后一幕是大地崩裂，妹子落入坑中。此时洛克故意跑到卫生间去玩，结果，你们懂得……

声明 由于作品原名《BRAVELY DEFAULT》难以直接用原文向玩家们传达出游戏的特点，上期暂译为《勇气契约》，本期经过商讨后正式更改为《勇气原点》。

©SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved. CHARACTER DESIGN : Akihiko Yoshida.

文 狼来了
美编 心の永恒

Shinobi 3D

3DS新作特报 No.6

《忍 3D》在E3结束后沉寂了一段时间，近日终于公布了新的情报。虽然本作是外包给负责过PSP游戏《刺客信条 血族》的Griptonite Games小组开发，但由于是"《忍》系列"在时隔多年后的新作，再加上游戏中处处流露着传统ACT的风格，因此游戏的素质还是有一定的保证的。下面就让我们来看看本作的相关信息。

故事

时为镰仓，在胧之一族的村落里，年轻的当家——次郎·武藏在与师傅修行之时受到了ZEED忍者军团的袭击。为了直捣敌方大本营，次郎只身一人前往雪山，不料却被卷入到奇妙的大爆炸后消失得无影无踪……

失去意识的次郎在热带雨林中被由莎拉上校率领的特殊部队救起，恢复意识后他从特殊部队里逃了出来，但他并不知道此时已是西历2056年，自己正身处ZEED控制下的一座岛屿上。很快ZEED的爪牙接踵而至，在这闻所未闻的陌生环境中，次郎惟一熟悉的，就是与ZEED的战斗……

注：ZEED是"《忍》系列"中一个庞大的犯罪组织，从系列的初代便开始出现。虽被乔·武藏摧毁过数次，但百足之虫死而不僵，ZEED几经复活并一直作为恶势力存在着。

忍 3D		SEGA	动作
3DS	Shinobi 3D		日版
	预定2011年11月17日	1人	4980日元
	对应周边未定		

角色简介



次郎·武藏
（ジロー·ムサシ）

本作的主人公，能与大自然和谐共处、天赋异禀的忍者。年纪虽轻但却是胧之一族的当家，因受到ZEED的袭击而莫名其妙地穿越至未来。

影师
（シャドーマスター）



西历2056年，用罪恶笼罩着世界的巨大犯罪组织——ZEED的统领，特征是始终带着面具，手中掌握着强大的军事力量并率领着忍者集团。

莎拉·克里格上校
（サラ·クリーガー大佐）



虽然不知道她是敌是友，但莎拉指挥着与ZEED敌对的特殊部队。

丰富多彩的动作

"动作性"一直是系列的关键词，本作的整体风格将回到MD的横板过关时代，各种"返璞归真"的设定让老玩家泪流满面。



▶二段跳、三角跳、冲刺、防御等动作依然健在，图中的次郎正在利用锁镰来进行移动。



◀系列的招牌招式"八双手里剑"，每发动一次都会消耗掉所有的手里剑。手里剑的剩余数量会在画面左上方体力槽的下面显示。随着时间的推进，使用次数会自动恢复。



▶"防御"的有效时间是在按键后的1秒内，时机较难掌握，因此在防御弹速较快的敌方飞行道具时极易失误。成功防御后除了不会受到任何伤害，还会得到额外的分数奖励。

忍术

本作有四种华丽与实用度并重的忍术，分别是：火之术——重创画面中的所有敌人，并在一定时间让手里剑附加贯通性能且单发时自动变为两发；土之术——让次郎在一段时间里能自动防御，速度和攻击力也会提升，不过在忍术结束后体力会降至最低且无法使用手里剑；雷之术——令3次伤害无效化，对尖刺地形等陷阱也同样有效；水之术——让次郎的跳跃能力上升，手里剑的回复速度也会加快。



■忍术发动时的画面特效非常炫丽。



▶▲这种招式的名称以及发动条件目前还不得而知。

在攻关的途中或是在BOSS战时，满足特定条件按下X键后，次郎就会发动如"杀阵"一样在特殊的演出动画中以极具魄力的动作将敌人击杀的技巧。

©SEGA

新作短波

TGS 过后一向是新闻活跃期，很多日本游戏公司会选择在 TGS 结束后再公布游戏情报，一则是利用 TGS 将退未退的余温让新情报保有一定的关注度，另外一个原因恐怕是为了防止自己公布的这点情报淹没在 TGS 资讯大潮中，这种时机选择上的小心谨慎折射出现在日本的这些小公司生存环境越来越艰险，悲观一点估计，数年之后一些出自小公司的颇有特色的游戏系列可能就会不存在了吧……

从 9 月 TGS 开始，游戏淡季终于结束，除了几个球类运动游戏打头阵外，年底出现了玩不过来的趋势，除了顶级大作外，一些其他受关注的游戏也日益展露头角，比如本期短波的两款游戏《黑道圣徒 3》以及《极品飞车 亡命天涯》。前者在 TGS 上以话题制作人板恒伴信角色造型秀了把疯狂，后者以全新电影般的故事形式诠释了新的赛车游戏理念。喜欢的读者不妨关注一下。

PSV 将于明年在 PSV 上登场的复刻版《无暇传说 R》公布了一名 PSV 版原创角色，这名角色是一位野性十足的开朗少女，名叫丘丘・塞雷涅瓦，使用一杆巨大的长枪，虽然年纪很轻但是浑身战伤，还带着一个眼带。她的声优是为初音未来献声的藤田关。

PS3 年底发售的《机动战士高达 EXTREME VS.》公布了对应家用机版的新模式“挑战任务”模式的情报，该模式中作为 BOSS 出场的是来自《海盗高达》的**ディヴィニダド**和来自《高达 OO》的 GN-ARMOR-TYPE-D。而 PS3 版可以使用两架全新的 MS :力天使高达和蓝色异端高达。

3DS Konami 将于 10 月 9 日在东京召开《新 Love Plus》体验会（当天也是游戏角色高岭爱花生日），于是，这场试玩会也被冠以“为爱花庆生”的头衔，引来多方关注，而且，Konami 还宣布，试玩会中的爱花“发型和衣服都会与众不同”！

紧急速报

真恐怖惊魂夜 第11位访问者

多机种 文字冒险 ■真かまいたちの夜 11 人目の访问者 ■日版 ■chunsoft ■发售日未定

将于 12 月 17 日在 PSV 上发售的《真恐怖惊魂夜 第 11 位访客》近日公布了最新情报，包括游戏进行方法、新角色和系列历来引以为自豪的原创作家阵容。

对应平台为 PS3、PSV

灵活运用触屏的游戏进行方式

在调查现场或者任何可疑场所的过程中，我们可以应用 PSV 的触摸屏和方向感应机能来协助我们的调查，以往的侦探类游戏多半采取通过选项进行详细调查的方法，不过在功能强大的 PSV 上，我们当然要采取一种新的方法了。

在调查中，如果觉得有必要调查当前场景的角落，我们可以倾斜手中的 PSV，这样视角就会按照你倾斜的角度转过去，从而观察到角落，利用触摸屏详细调查场景中的物体，我们就找到一些可能会遗漏的物证。这种操作方式的好处是非常贴近真实，就好像玩家自己在搜查一样。



▲运用方向感应和触屏的操控便捷而实用。

搜查结束后就可以进行推理，本作的推理系统保持了系列特色，选项不仅能够推进剧情，部分选项还能开启隐藏剧本，看得出来，本作会和系列作品一样，拥有多如牛毛的分支路线和结局。



◀ 选项中暗藏玄机。

新人物



オーモリ

CV：杉田智和

27 岁的动画宅，来到旅馆的目的是听说这里有他最爱的动画《异次元少女ポポリン》的稀有手办，所以他决定不惜一切代价入手。

白河雪乃

CV：花泽香菜

身材纤细瘦小，年仅 16 岁的少女，一人来到旅馆，直接跟老板说“请让我住在我一直住的那个房间”。更诡异的是，她长得与**オーモリ**要入手的那款手办一模一样。

［文：金馆长］

史上最强的7人作家阵容

为了本作，chunsoft 可以说是下了血本，一口气邀请了七名作家撰写剧本，即使对于注重剧情的“《恐怖惊魂夜》系列”来说，这么华丽的作家阵容也是绝无仅有的。

下面我们来认识一下这传说中的七大作家：

麻野一哉

游戏开发者，文字冒险名作《街》的剧本作家，也是本系列一直以来的剧本作家，不过目前赋闲在家。本作中除了创作部分支线剧本，他还担任本作的文学指导。

我孙子武丸

相信这位作家凭借极具个性的名字已经为大家熟知了……他的推理小说风格大气，代表作品是《8 **の**杀人》，本作担任主线剧本执笔工作。

黑田研二

代表作是《硝子细工**のマトリョーシカ**》和《**カンニング**少女》，近年来还担当了《逆转裁判》和《逆转检事》的文案设定工作。

小林泰三

善于以缜密的思路和细致的描写进行中短篇小说的写作，近期作品《天狱**と**地国》和《人间救世主》引起了社会广泛议论。

田中哲弥

1993 年以《大久保町**の**决斗》出道，并创作了在推理小说爱好者中有着极高人气的“大久保町三部曲”。

汀こるもの

出道时间虽然很晚，但是因为作品风格独特，收到了很多年轻人的欢迎，除了创作小说，还制作 DRAMA CD，而且是《恐怖惊魂夜》系列”的忠实玩家。

山口芳宏

专业游戏编剧，也是获得过鲇川哲也奖的推理小说家，作为小说家的成名作是《云上都市**の**大冒险》，同时他还是“《SIMPLE》系列”的主创人员之一。

极品飞车 亡命天涯

多机种 竞速 ■Need for Speed: The Run ■美版 ■EA ■2011年11月15日 对应平台为 PS3、X360 [文：Andriy47]



在今年的 E3 展上，EA 就为大家展示了《极品飞车》系列的最新作品《亡命天涯》。游戏中玩家需要扮演一名赛车手参与各项非法地下车赛，这些车赛纵贯旧金山与纽约。在比赛的过程中警察并不是惟一的阻碍力量，你需要在密集的竞争对手之中以最极限的速度驶过边境，从冰封的山道上滑过，并且穿越狭隘的谷地。

游戏的剧情大致讲述了主角 Jack 在国境线附近参加各种赌博性质的地下车赛，没有速度限制、没有规则、没有同伴，他要做的就是利用自己的驾驶技巧和必胜的决心。从试玩 DEMO 来看，游戏在冰天雪地中的画面表现非常好，道路两旁的树木和积雪刻画的非常细致，而赛车尾部扬起的雪尘和空气中的雾气与《尘土飞扬》系列”非常相似，光影效果的优化也让玩家在游戏中的临场感增强。另外，场景中会发生积雪与石块滑落的状况，可能会影响到玩家，如何避开这些阻碍也是比赛中的一道难题。

“今年《极品飞车》系列将会进入一个新的高度，”EA 的执行制作人 Jason DeLong 说，“我们认为《极品飞车 亡命天涯》会以它紧张激烈的剧情和大气的动作场面打动玩家们。当然了，游戏绝对少不了帅气的赛车和激烈的追逐。因此我们想要带给大家的是充满爆发力的赛车，玩家将会以两百英里的时速飞驰在死亡的边缘。”由于《亡命天涯》是用画面效果拔群的霜寒 2 引擎开发的，所以届时将会带来非常靓丽的赛车视觉效果和动感体验，再加上引人入胜的精彩剧情，相信该作会给玩家带来一种全新的赛车体验。


■这次雪地中的飙车画面表现令人满意。


■期待本作为玩家带来扣人心弦的剧情。


■场景中的积雪塌陷令玩家的视线受到干扰。

黑道圣徒 3



多机种 动作冒险 ■Saints Row: The Third ■美版 ■THQ ■2011年11月15日 对应平台为 PS3、X360

“《黑道圣徒》系列”作为一款《GTA》类的沙箱游戏，能够脱颖而出，自然是有其自身的特色。本作的特色便是充斥着古怪、恶搞的内容，看上去还有点疯狂。在这次 TGS 发布会上，THQ 请来了前《忍龙》的个性制作人板垣伴信，而其在游戏中的虚拟形象成为了本次演示会的最大噱头。

演示的一开始我们就可以看到如今大部分网战游戏中都有的自定义选项，无论种族、身体、脸、头发还是性格都可以进行自定义。但《黑道圣徒 3》的编辑系统是相当细腻的，远非几个组模拼合那么简单。演示不一会儿利用编辑系统便捏造出一个板垣的虚拟形象在游戏中。

在游戏的演示中可以看到，板垣向 THQ 炫耀自己强烈性格的地方，在演示的一开始就做了一个摇滚的动作，之后过程中第一件事就是殴打无辜的路人，之后乘坐喷射器摩托到处搞破坏……本次演示中，没有针对某个特定的任务，而是在街道上可以闲逛，可以看到地图上有不少支线任务可以接。

武器中有一种非常有创意且非常酷的章鱼枪，可以向敌人发射章鱼，很是搞笑。此外还有飞行摩托和 AGM 导弹等强力武器，游戏搞怪的一面显露无疑。

游戏的核心系统便是终结一击，玩家在近战中按键便可发动，效果十分热闹有看点，比如翻过一个人之后回头一拳，MMA 式的摔跤动作等。在板垣伴信最后做了一个冲击波的手势后本次演示结束。

从演示会来看，这款疯狂的《黑道圣徒 3》还是非常值得期待的，游戏预定 2011 年 11 月 15 日发售。

[文：华尔兹]



■强大的人物编辑自定义系统。


■游戏中随处可见的恶搞内容。


■这就是搞怪的章鱼发射器。

格斗之王第三篇章 ASH篇彻底完结！

文 金馆长 美编 anubis



格斗之王 XⅢ	SNK Playmore	格斗
多机种 ザ・キング・オブ・ファイターズ XⅢ		日版
预定2011年内	1～2人	6800日元
对应机种为PS3、X360		对应玩家年龄：12岁以上



一览全貌 故事模式

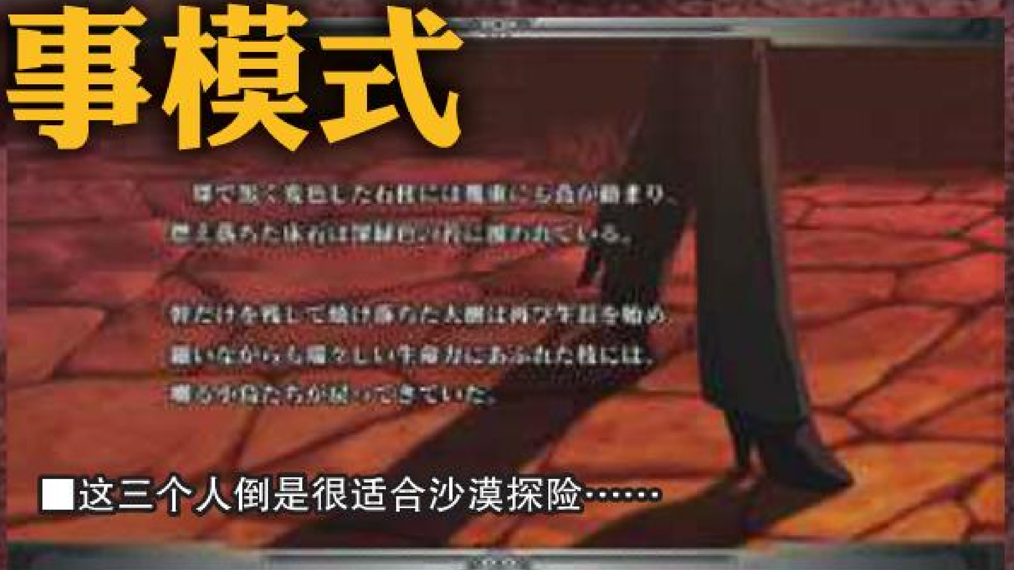
《格斗之王 XⅢ》作为“《格斗之王》系列”第三条故事线“ASH 篇”的完结篇（前两条故事线分别是大蛇篇和 NESTS 篇），自然要把这一条故事线中的所有谜题都解释清楚，玩过街机版的玩家可能从街机版通关动画中基本了解了剧情梗概，如果一直关注系列故事的话也能解开部分谜题。但是实话实说，由于街机版的容量和媒体限制，剧情不可能得到充分地展开，很多时候让玩家不明就里，而家用机板在讲故事方面就要强得多了，这次《格斗之王 13》的家用机版给我们准备了一个非常丰满的故事模式。

分线展开的故事模式

这次的故事模式结构是这样的：

① 序章部分

讲述了每个人参加大会的原因和方法，这也是在街机版游戏中完全看不到的部分（只在设定中出现的情节）。


■这三个人倒是很适合沙漠探险……


■幕后阴谋者ASH


■也有文字交代背景故事的情形。

② 故事进入分歧

通过三拨势力的不同视点观察故事全貌。



这三个视点分别是参赛选手、主办方巴修泰因家少公子阿黛尔海德、以及一直以来在“《格斗之王》系列”中充当秩序维持者的哈迪伦。选择不同视点故事会略有不同，但大体上三条路线故事结构互相补充。

©SNK Playmore

③ 不同的视点展开故事

这部分讲述的还是 KOF ＸⅢ大会召开前的情况。





▲阿黛尔海德对自己的妹妹的反常行动很不理解。

◀哈迪伦的会议室中出现了赛斯、拉蒙、凡妮莎和玛丽的身影。

④ 大会召开！

根据选择路线和使用角色的不同，可以体验到截然不同的游戏过程以及截然不同的结局，只有将三条线都打过，才能真正揭示故事的全貌。



不过从目前的情报看，整个“ASH 篇”故事讲完，给人的感觉仍然是“一堆坑”……

新参战角色

移植到家用机上自然要推出几名新角色出战以显示和街机版的不同，要不然卖点何在……本刊前面的介绍中已经提及了一位新人：比利・科恩，下面我们来认识一下另外两名已经确定的角色。



在《格斗之王 XI》的剧情中，八神庵被 ASH 偷袭，失去了三神器之一的八尺琼勾玉，不能使用火焰的力量，从而出现了《格斗之王 ＸⅢ》街机版中的那个体术八神，虽然这个体术八神用起来非常流畅顺手，攻势凌厉而且连段华丽简单实用，但是毕竟原来那个版本的八神已经用了那么多年，大家都有了感情，很多玩家都怀念那个会暗拂、鬼烧和葵花的八神庵（按理来说葵花这招跟八尺琼勾玉之力根本就没半毛钱关系……）。所以，这次 SNK Playmore 终于“大发慈悲”地让剧情中已经取回八尺琼勾玉的八神庵换上原来那身衣服出场。

取回火焰之力的八神庵招式很经典，用法也很经典，基本上就是之前作品的基本立回 +《格斗之王 ＸⅢ》风格的 BC 连续技。值得注意的是，这次他的超必杀技一共有三个：经典的八稚女、八稚女衍生技豺华和暗削，但是要注意，豺华其实是从暗削变过来的，这次两招一起出场，不知道 SNK Playmore 打的什么算盘

取回火焰之力的八神庵的 NEO MAX 必杀技是里千二十九式・焰讴，不过从招式动作来看，这招和《格斗之王 XI》中的队长超杀“三神器之二”比较近似。



其他模式简述

作为家用机板，除了对战和闯关之外必须要有其他丰富的模式以供游玩。

1. 线上对战：分为三种对战模式：可以积分升级的段位战、不涉及积分升级的玩家对战以及邀请其他玩家进行车轮大战的友谊战模式。

2. 任务模式：通过系统提出的种种任务（比如完成规定连招等等）来熟悉游戏并提高水平，但是根据笔者经验，使用连技一般都是自己开发的，这里面只是一些皮毛而已，更大的作用可能是用来拿成就 / 奖杯。

3. 教学模式：为初学者熟悉系统而设计的模式。

除此之外，还有颜色编辑、回放和画廊等等模式，足够大家充分享受游戏乐趣。



这位就是身为最终 BOSS（的原始形态）的斋祈了，不得不说这身造型虽然有“ASH 换头版”的嫌疑，但是比起变身后那个全裸肌肉男造型来说已经好得多了。

斋祈的招式与 ASH 相差不大，大多是 ASH 招式的变体版，但是比起 ASH 来招式性能要强不少，还有瞬移这种比较神棍的招式，而且发技方法也不是 ASH 的蓄力式，而是指令式，相信他的 BC 连比 ASH 要简单得多，也不会太容易失误。

斋祈的超必杀技非常特殊，近身指令投类超必杀技去笼之殿有吸血效果，而 NEO MAX 超必杀技神集则是进入变身状态发动全屏攻击，类似《格斗之王 2002》中里克里斯的 MAX2 必杀技“大蛇之炎”。







《音乐方块》是Q Entertainment在PSP上制作的原创音乐×解谜类型游戏，是PSP主机上的最佳原创游戏之一。除了PSP上的两部系列正统作品之外，还登陆了PS3、X360、手机等平台，不过这些版本都没有在2004年冬季PSP首发时的初版系统上进行过任何大幅度的变化，只是稍稍在《音乐方块2》中改变了积分方法，增加了一些新的游戏模式。此次新作登陆PSV，在系统上进行了大幅变革，曾经的随机特殊方块（Special Block）系统将在新作中得到全面进化，这是系列的首次大变，值得所有FANS期待！同时，游戏的声光效果凭借PSV的强大机能得到大幅进化，这是PSV上最值得期待的作品之一。

文 雷电 美编 anubis





音乐方块 电子交响	Ubisoft	音乐×解谜
PSV Lumines: Electronic Symphony		中国台湾版
发售日：未定	游戏人数未定	售价未定
对应周边未定		推荐玩家年龄：未定

画面全面升级 全面3D化

系列初作就在PSP上表现出极佳的声画效果，2D俊美画面和PSP的音效与其日版的副标题“声音和光的灯谜”可谓绝配。新作《电子交响》的画面得到全面提升，所有物体都是3D的，包括背景、方块和扫描线。背景之上，扫描线和左右移动方块时都可以看到透视效果，3D的双色方块更加具有实体感和重量感。



TGS上试玩版提供的版面背景为全3D的跃动方块组成，通过背触可以让所点之处加大跃幅。随着关卡的变更，背景的跃动激烈程度随着音乐的节奏而加强。

应用背触板 声光效果锦上添花

新作还加入了很多新特性，玩家触摸PSV的背部触摸板，会发出与背景音乐协调的乐音。试玩版为了让玩家体验连锁方块，触摸背部触摸板会增加热度，正式版应该不会如此简单。

关卡机制变更 跃动的灵魂在鼓舞

试玩版提供的游戏模式中，随着玩家分数的增加，关卡等级会提升，此次不再是每升一级便变换一次背景皮肤，而是改为10级变换一次皮肤。



但是每次升级，背景和音乐的节奏都会在原基础上改变，试玩版的背景在升级后会变得更加激荡，音乐节奏也更快。在达到10级后，会转变为新的皮肤。不过根据模式不同，关卡的升级机制也会有所区别。

公布的游戏模式有：两名玩家对抗的“Duel Mode”和时间挑战模式“Stopwatch Mode”。这些在前作中也有，不过新作会有何改变呢？敬请期待进一步报道。

系列首次的系统大革新 增加Avatar Meter

玩过《音乐方块》的玩家一定对游戏中的玩家形象化身（Avatar）非常熟悉，不过在系列中，它只是一种装饰作品。而PSV的新作中它不仅是玩家的代表形象，更增加了一种全新的功能“化身气槽”（Avatar Meter）。化身气槽以百分比表显示，当玩家消除方块时，化身气槽就会增加，当达到100%时，玩家就可以点击Avatar释放特殊能力。

制作人表示正式版计划会有9种不同的功能方块，会随游戏进度解锁，当然同时解锁的还有新的皮肤。开始新游戏时，玩家要选择一个Avatar并且确定自己的功能方块类型，直到一场游戏结束。同时还对试玩版中化身气槽的增加方式进行了解释：TGS试玩版，玩家除了消除方块外，点击背触板就可以轻松地增加化身气槽，这是为了让玩家体验这个新功能，正式版的增长条件将不会这么简单。

TGS的试玩版中可以释放的化身能力是“连锁方块”（Chain Block），这和系列前作中随机出现的“特殊方块”（Special Block）有很多相似之处，但是启动方式有变。连锁方块上有一个特殊的标记，下落后与之解除的相似方块将直接变成可消形，扫描线扫过后消除。

制作人提到了另外一种功能方块：随机方块（Shuffle Block）。随机方块是全新的功能型方块，随机方块落下后，与之相邻的方块会随机变换成不同的颜色。如果你版面中的方块都是自己精心排列好的，随机方块也许会破坏你的阵型，但是如果你版面中的方块已经变得纷乱不堪，随机方块也许是你的转机，尤其是当方块堆满，快要GAME OVER时，随机方块的随机变换颜色功能也许会救你一命。





中国移动第二届棋牌大赛火热开赛啦！

即日起至2011年10月15日，下载棋牌大赛的手机或PC客户端，在指定时段进入比赛房间即可参与棋牌大赛。热身赛，省级赛，全国赛三阶段层层晋级激烈对决，中国移动手机游戏基地全力承办精彩非凡，参赛者更有机会获得欧洲深度双人游等超值大奖和主办方颁发的获奖证书及等级称号。

比赛项目： 五子棋、象棋、斗地主、三国杀。

参与方式： 手机编辑短信777或QP发送至10658899即可下载“移动棋牌”手机客户端，登陆www.10086.cn进入大赛专区下载PC客户端。

详询10086

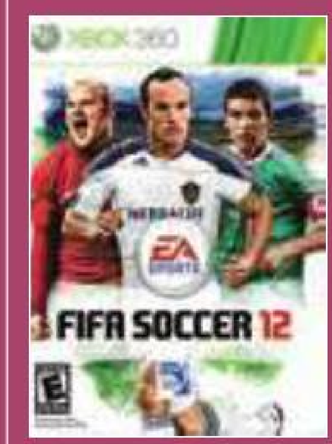
中国移动手机游戏 China Mobile Games

移动改变生活

www.10086.CN 客服热线 10086

GOLDEN EYE CROSS REVIEW 黄金眼

FIFA 12

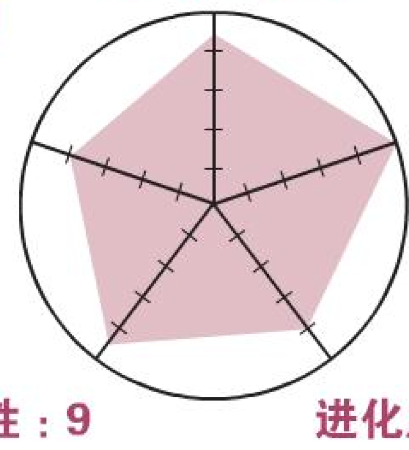


多机种 X360/PS3

- EA
- FIFA 12
- 体育
- 2011年9月27日
- 美版

总分 27

黄金珍藏





《FIFA 12》非常好玩，这一点毋庸置疑。新的防守系统上手需要一段时间适应，但是操作理念很贴近真实足球很好玩。游戏的网络内容继续得到加强，UT模式也让游戏变得更加耐玩。游戏最大的噱头就是真实碰撞系统，球员间的碰撞能够得到很夸张的反应，不过过于频繁的身体碰撞反而让游戏出现很多滑稽的镜头。

《FIFA 12》绝对是目前为止最真实的足球游戏。相对于前作，无论从画面、球场气氛还是球场上的对抗任何一个方面来讲，《FIFA 12》无疑又上升了一个层次。这作的Tactical Defending让玩家的防守方式彻底改变，在此防守模式下，以前呼叫队友一起去围抢的“疯狗流”会在本作中被打爆。

《FIFA12》相比较前作改变比较大，令老玩家多少不太适应。本作新改良的碰撞系统可谓神来之笔，虽然仍处于磨合期，却让人看到了系列下一步的发展方向。TD防守系统虽然难上手，但方法更为讲究，有其精妙之处。本作虽然尚有些不合理的细节，但胜在求新求变的态度。推荐给所有喜欢足球游戏的玩家。

NBA 2K12



多机种 X360/PS3

- NBA 2K12
- 2K SPORTS
- 体育
- 2011年10月4日
- 美版

总分 26

热血推荐





虽然本作依然使用《NBA 2K11》的引擎制作，但修改后的系统将前作的一些套路完全推翻，老玩家需要足够的时间来适应。鼓励投篮削弱突破让游戏走向更加真实的一面，“人球分开”的系统也让前作的“双转”“顺下”等赖招失去了立足之地。此外，本作还有一个小缺点是外线命中率过高。

本作再次主打复古风，片头让人激动不已。名人堂模式可以体验15位经典球员的辉煌战绩。MP模式这次也增加了诸多内容，选秀大会更加真实，而签约谈判等内容也丰富了游戏的玩法。此外游戏进攻节奏比以往快不少，投篮出手更加细腻，要不是劳资纠纷影响，相信本作内容会更完善。

已没有竞争对手的“《NBA2K》系列”新作与大家见面了。由于NBA劳资纠纷，季前赛全部取消，但真实比赛的停摆丝毫没有影响《2K12》魅力。游戏中不仅有乔丹助阵，玩家还能操控诸如拉里伯德、马龙、斯托克顿等元老球星完成游戏中的挑战。另外游戏画面没有多大提升但细节上有很多改动，一些BUG的删除让游戏更加出色。

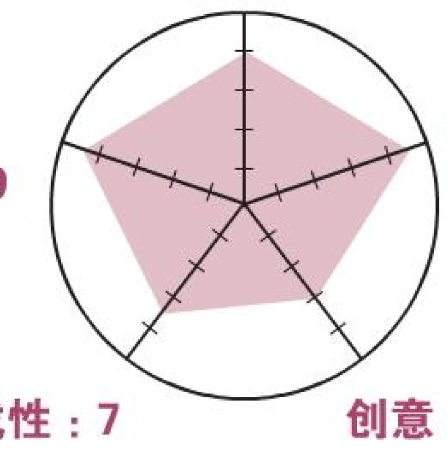
闪乱神乐 少女们的真影



3DS

- 闪乱カグラ -少女达の真影-
- MMV
- 动作
- 2011年9月22日
- 日版

总分 21





虽然本作充满了“杀必死”画面，但内容绝不仅是一款卖肉游戏这么简单。游戏的操作和《无双》类似，依靠轻重攻击的组合可以打出各种绚丽的连招，配合飞翔乱舞、秘传忍法等要素爽快感十足。可惜游戏在BOSS战方面设计得不够合理，敌人硬直过高使对决过程无法一气呵成，爽快度有所下降。

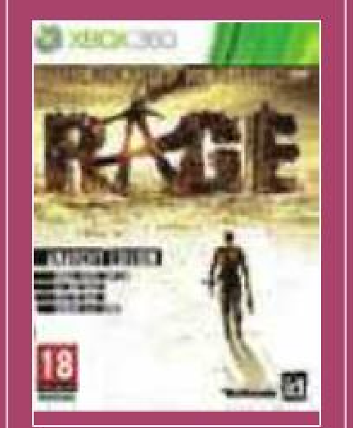
从“某种意义”上来说，本作也是一款颇受期待的游戏。2D美少女的各种卖萌、破衣以及乳摇等设定得以通过3D效果来显示，这是游戏最大的卖点。但实际玩到后才发现，本作并非全程3D，并且除了人设吸引之外，战斗系统与流程内容也稍显单调。期望越大则失望也越大，反之则不过不失。

就一个用“卖肉”要素来吸引眼球的游戏来说，本作的游戏素质甚至可以说是让我惊艳，手感良好，人物攻击动作流畅而华丽，游戏要素虽然算不上丰富，但也能够玩上好一会儿，加上各种美少女们的可爱声音和服务度满点的演出画面，整个游戏过程让我感到还算轻松。如果要说有什么可以挑剔的，游戏的立体人物建模还是有点粗糙，3D效果也比较少。



狂暴

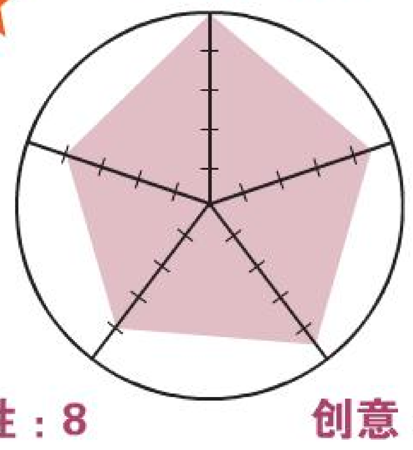
多机种 X360/PS3



- Rage
- Bethesda
- 主视角射击
- 2011年10月4日
- 美版

总分 26

热血推荐





本作的超强画面和稳定帧数彰显id的实力。不过画面中缺少一些"动"的东西，世界虽然精美，但有种死气沉沉的感觉，或许这正是为了强调废土风格吧。游戏集合了赛车和一些角色扮演要素，比一般的FPS游戏性丰富。但是不少设定显得顽固守旧，平时被"惯坏"的玩家会不适应，比如保存进度的问题。

毫无挑剔且帧数十足的完美画面是游戏最大的杀手锏，制作小组的技术实力令人钦佩。尽管游戏节奏略慢于《COD》等传统FPS大作，但本作在射击手感的把握以及气氛的营造方面却让玩家觉得非常舒服，毫无乏味与单调感。当然，部分怪物的设定甚为恶心或许是本作惟一的缺点。（笑）

id引以为傲的Tech 5引擎果然强悍，出色的画面无疑是本作最大的卖点。从壮观的峡谷，到幽暗的室内场景，所有场景的画面细节都令人称道。激烈的机车战斗也有专业战车类游戏的素质。不过id还是无法克服剧情太弱的老毛病，虽然单机流程之长远远超过了大多数FPS，但在节奏把握上还有待提高。

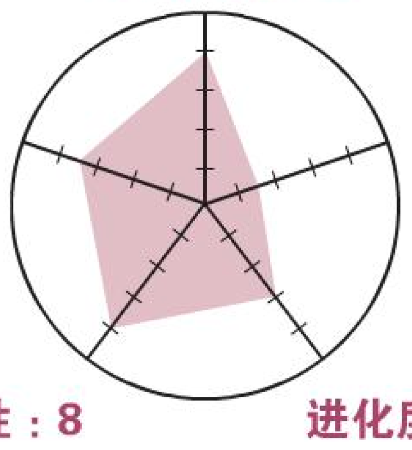
真·三国无双6 猛将传

PS3



- 真·三国无双6 猛将传
- Koei Tecmo
- 动作
- 2011年9月29日
- 日版

总分 22





本作事实上只是追加了46个关卡、84把武器、3位新角色以及6种新武器，追加的内容不可谓不多，但作为主要卖点的传奇模式很不给力。游戏的玩法没有大的变化，剧情也依然来自于史实，之前鼓吹的居城建设和副官选择也是可有可无的东西，令人失望。游戏平衡性得到了调整，但总体来说更不平衡。

秘藏武器的加入令游戏的乐趣回归了5代之前。新角色和新武器的加入令人满意，固有角色以及武器的调整也在情理之中。不过这回速型武器优势过于明显，使得游戏的平衡性甚至还不如前作。6代中备受诟病的帧数问题得到了解决，但新出现的人物消失情况更加致命，在高难度游戏时这一点更加突出。

虽然秘藏武器本应是6代本传中的要素，但是能在《猛将传》里玩到还是很令老玩家感到欣慰的。支持在线排名的挑战模式比过去有意思得多，就是种类少了一些，打法也单调了一点。传奇模式中收录了系列的诸多经典关卡，但还是有很多关卡没有收录。缺少立志、修罗、自创武将这样的要素令游戏的耐玩度下降了不少。

英雄传说 碧之轨迹

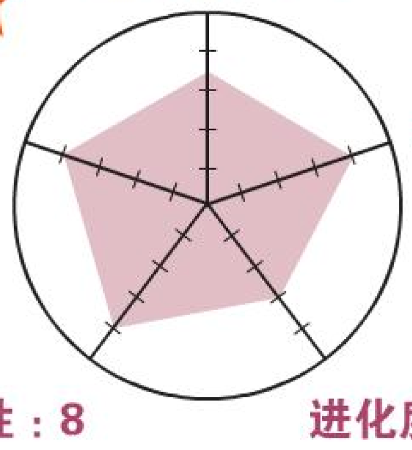
PSP



- 英雄传说 碧の轨迹
- 日本Falcom
- 角色扮演
- 2011年9月29日
- 日版

总分 24

热血推荐





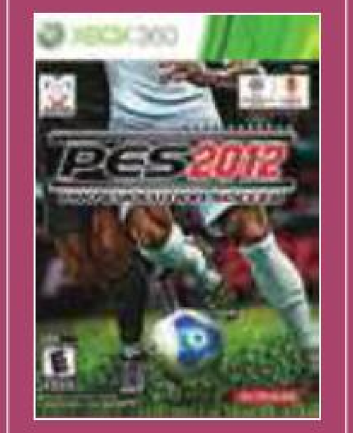
作为《轨迹》系列"的新作，充足的游戏时间以及饱满的剧情等特色在本作都得以发扬。继承了前作系统的同时增加了诸如"爆裂模式"的新要素，使得战斗爽快度和策略性也随之提高。此外，动画过场也相对增加了不少。也许台词量实在太大的原因，没能做到全语音比较遗憾。

本作的系统是在前作《零之轨迹》的基础上进化而来的，前作玩家相信可以很快上手。新增的master quartz和Master Arts元素令战略战术的幅度更为广大，合理使用往往能发挥转败为胜的功效。音乐维持了一贯的高水准，可惜整体风格仍较为复。剧情依然王道坚实日系RPG玩家应该会满意。

"《英雄传说》系列"虽然历来都不是一线大作，但是素质确实不俗。本作完美地继承了这一特点，系统变化很少，玩过前作的玩家可以轻松上手；众多来自《空之轨迹》的大人气角色为本作增色不少，令人遗憾的是语音比较少，玩起来不够过瘾，同时战斗过于传统，略显单调。

职业进化足球 2012

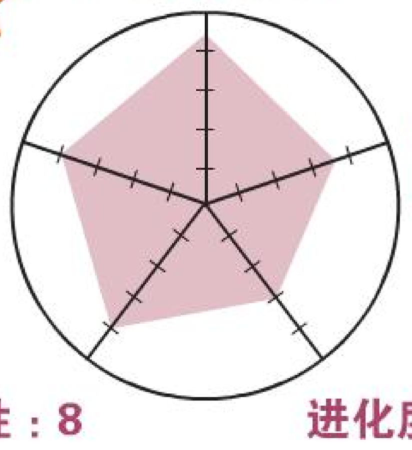
多机种 X360/PS3



- Pro Evolution Soccer 2012
- Konami
- 体育
- 2011年9月27日
- 美版

总分 24

热血推荐





一年一作的《PES》系列"新作《PES2012》与大家见面了，Konami继续在细节上对系列进行调整。游戏的光影效果和部分人物的贴图都更加精细了，球员的动作也更加真实了，球的物理效果明显提高。另外，当玩家进攻的时候可以控制队友跑位，这种强调团队配合的设定理念非常好，就是操作起来有点麻烦。

本次的《职业进化足球2012》比起前作来系统上又有了大幅调整，控制队友移动的方法很有新意，可惜处理上略有不当，操作起来比较麻烦，但是不用这个系统的话队友跑位又过于愚蠢，实在让人无语。其他方面，手感和节奏等等方面要强于前作，但是攻防平衡性把握不佳。

为解决前作广受批评的AI和球员切换问题，本作引入了队友控制系统。就实际效果来看，防守时用右摇杆来切换特定方位队员的确便利，而队友插上助攻模式也作用明显，但完全手动控制队友的模式基本属于败笔。总之主创是在积极努力创新，不过脱胎换骨的进化，恐怕只能等待续作了。

PlayStation® 游戏专页

由即日起至 2011 年 10 月 31 日，去 Sony Store、合作店及特许经销商购买 PlayStation® 产品满 HK$300 或 PlayStation®Network 预付卡满 HK$200 可以得到抽奖卡一张，之后即上 PlayStationHK 的 FACEBOOK 专页，参加即赞 · 即赏活动，就可以得到丰富礼品，包括 PlayStation®Move 入门套装、牛涮锅午市 90 分钟放题、Neway 现金优惠卷、Capcom、SNK、Ubisoft 及 EA 送出精美礼品包、PlayStation®Plus 1 年会籍等等丰富礼品，奖品多达 10 万份！玩完第一轮即赞 · 即赏活动。记得再参加 "赞" 上 "赞" 大抽奖，有机会赢走 32 寸 BRAVIA 3D 高清 3D Internet TV 连 PlayStation®3 套装！

PS电玩大本营

http://asia.playstation.com

"PS电玩大本营"新浪微博
http://weibo.com/PSasia
"PS电玩大本营"腾讯微博
http://t.qq.com/PlayStation

《FIFA 12》PlayStation®3 同捆装登场



国庆假期间推出的《FIFA 12》不仅力求透过全新的碰撞系统、重新设计的战术防守系统以及更精确的盘带，为 FIFA 迷们带来最真实刺激的足球体验，而且还首次以 PS3 全新售价搭载，以超优惠售价回馈各位足球粉丝！同捆装分两款售价，分别为 160GB 主机售港币 2529 元，及 320GB 主机售港币 2679 元，套装内还附送 PlayStation® × EA SPORTS™ 袖珍足球一个，极具收藏价值！





PS3 圣诞限定新色

还在想圣诞节买什么礼物奖励自己吗？当然是入手全新 PS3™ 水光蓝及鲜亮红 CECH-3000B 系列主机啦！新款颜色的设计分别以 "飞溅的水花、大海"、"灿烂艳阳、火焰" 为灵感，与金属机身完美融合。再搭配同色系的 DUALSHOCK®3 无线控制器，轻松打破整个冬季的沉闷。两款主机都将于 11 月 7 日起限量发售，手快有手慢无！





《地牢猎手》登陆PSN

面对 Gothicus 世界和大量奇特生物，《地牢猎手》(Dungeon Hunter: Alliance) 提供了三种职业：战士、盗贼及法师。他们都有不同的长处并容许玩家与最多 4 位英雄组队连线。而随着人越多，怪物越强，掉宝率也增加，但玩家可以互相交换装备继续上路杀敌。横跨 30 多道关卡，包含地牢、村庄和森林的广阔游戏世界提供最刺激的探险平台，而此游戏更支援 PS MOVE，令游戏更有趣味。



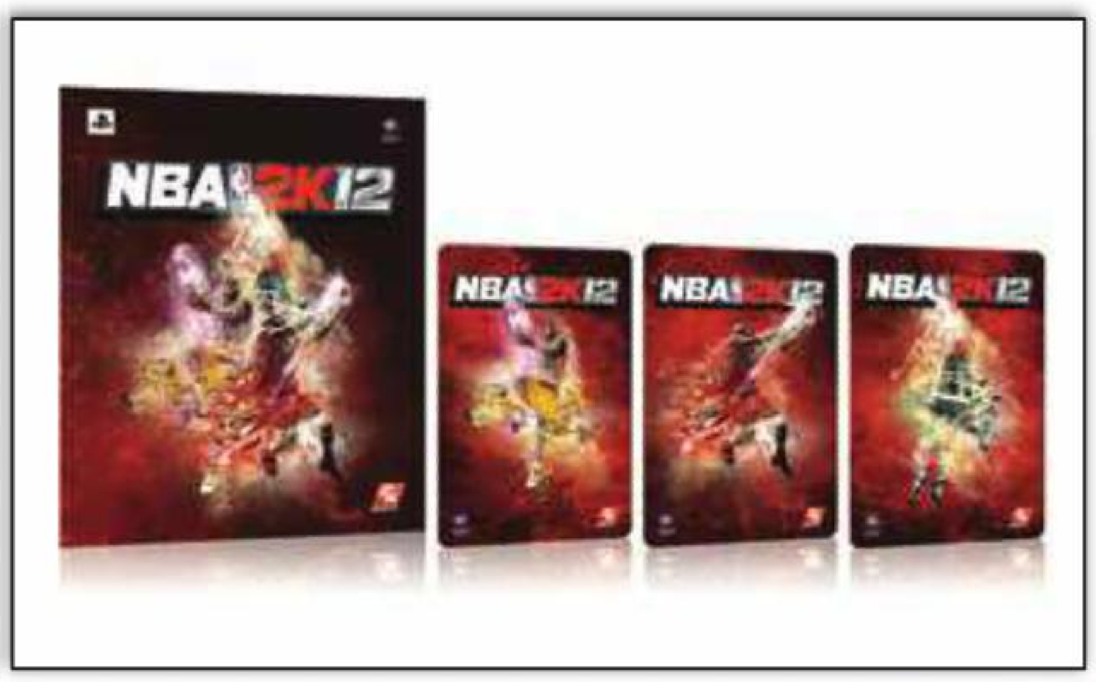


中文版《NBA2K12》对应PS Move



《NBA 2K12》已于 10 月 7 日发售，今次 PlayStation 同日推出《NBA 2K12》PlayStation®3 同捆装及《NBA 2K12》PlayStation®Move 动感套装，前者售港币 2479 元 (HDD 160GB) 及港币 2629 元 (HDD 320GB)，还有限量版 "PlayStation®Network 传奇球星纪念预付卡" 送，收藏价值高；后者因应《NBA 2K12》支援 PlayStation®Move 体感操作的特点而特别推出，套装包括 PS Move 控制器及《NBA 2K12》游戏一套，建议售价港币 658 元。最吸引当属本作有全新的 "NBA's Greatest(NBA 名人)" 模式，收录 Michael Jordan、Magic Johnson、Larry Bird、Kareem Abdul-Jabber 及 Dr.J 等 15 位传奇球员模式，可以重温经典比赛。还有全新禁区单打机制和 Total Shot Stick Control (完全投篮摇杆操控)，玩过前作的人一定不要错过。另外本作会支援繁体及简体中文，只要下载游戏更新档就有得玩啦！





猛烈撞击搞破坏！Burnout? Crash!







《Burnout™》游戏系列最新作品《Burnout™Crash!》让车辆撞成一堆，轰掉建筑物，施展灾难性的超级绝招！本游戏需要玩家与周围的各种物件猛烈碰撞达到破坏效果，亦考玩家采用何种角度撞击才最有刺激感，具有一定战略性！就拿起你的手柄，挑战你的朋友并与他们较量！



SONY COMPUTER ENTERTAINMENT

"PS", "PlayStation", "ΔOX□" and "PSP" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.
"PS3" is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc.
"SONY" is a registered trademark of Sony Corporation.



年年岁岁花相似，岁岁年年人不同。虽然《真·三国无双2 猛将传》有着百万销量的骄人销量，但随着系列正统作品的销量持续下滑，这个系列的人气也在逐年下降，到了《真·三国无双5》时代甚至还缺了席。这次《真·三国无双6 猛将传》的内容不算太丰富，如果不是6代本传没有加入秘藏武器的设定，恐怕就不会有这部作品问世了。总的来说本作内容还算不错，遗憾自然是有的，但有了秘藏武器就值得浮一大白。

顺便提一句，本作的X360版原定于11月18日和PS3版一起在欧版地区上市，但目前在欧版游戏发售表里已经找不到它的身影，看来很有可能已经被取消了。所以各位要想体验本作的话，现在就可以出手了！

文 纱迦 美编 NINA
协力 阳光成员 莱雅



真·三国无双6 猛将传	Koei Tecmo	动作
PS3 真·三国无双6 猛将传		日版
2011年9月29日	1～2人	4800日元
无对应周边		

攻略透解 GUIDE THROUGH

基础篇



键位说明

对于玩过6代本传的人来说，本作的操作可以瞬间上手。为统一名称，这里就再列一遍键位说明。



键位	操作
左摇杆/十字键	移动/游泳
右摇杆	调整视角
SELECT	调出地图画面
START	调出菜单
□	普通攻击
△	蓄力攻击
×	跳跃/上、下马
○	无双乱舞
L1	防御架式
L2	召唤马匹
R1	易武攻击
R2	切换地图



联动

从2代《猛将传》就有的MIXJOY，俗称为“联动”。简单地说就是《猛将传》里包含了对应本传里的全部内容，但由于《猛将传》内容更多而价格更低，如果直接这么卖的话肯定会让老玩家不满，因此光荣就想出这么一个办法，让只有买了本传的人才能在《猛将传》里玩到本传的内容。

联动的方法很简单，只要在《猛将传》游戏的标题画面下选择MIXJOY，按照提示放入6代本传的游戏光碟，待系统检测无误之后，再放回《猛将传》的游戏光碟，就算完成了。后表列出联动前后的异同点。

	《猛将传》联动前	《猛将传》联动后	6代本传
全角色	均可使用	均可使用	不能使用《猛将传》新增角色
全武器	均可使用	均可使用	不能使用《猛将传》新增武器
故事模式	不能选择	可以选择	可以选择
战史模式	不能选择	可以选择	可以选择
传奇模式	可以选择	可以选择	不能选择
挑战模式	可以选择	可以选择	不能选择

《猛将传》的故事模式和战史模式和6代本传会略有区别。故事模式中可以用不同角色来过关，战史模式中会追加3名新角色的特殊事件。另外原本在6代中以大众脸形象登场的郭嘉，在联动后就会以《猛将传》的造型出场了。如果玩家先登入PSN再联动，那么可以在一定时间内保持联动状态，这也算是一个优惠了。另外要说明的是，只要都是日文版，日版《猛将传》和港版本传、或日版本传和港版《猛将传》都是可以联动的，但中文版游戏无法与日文版游戏联动。





© コーエーテクモゲームス All rights reserved.

继承存档

在初次游玩《猛将传》的时候，如果玩家的 PS3 的同一账户里有 6 代本传的存档，那么系统会自动检测到该存档并问你是否继承。注意继承存档仅限于初次游戏时，如果玩家以后还想继承，必须删除《猛将传》的存档才行。另外《猛将传》的存档是无法导回 6 代本传中继续使用的。





奖杯列表

首先要指出的是，尽管通过联动后可以在《猛将传》里玩到本传的全部内容，但本传的奖杯是无法在《猛将传》中取得的。另外一些累计型奖杯均不会计算玩家在本传中累计的次数，如赚取一百万、累计完成 1000 个剧本等等。



编号	杯种	奖杯名	获得方法
1	白金	真・三国无双	获得其他全部奖杯
2	铜	一骑当千	在传奇模式中的一场战斗中完成千人斩
3	铜	天下无双	在传奇模式中的一场战斗中完成三千人斩
4	铜	登龙门	在传奇模式中初次来到你的居场
5	铜	行政府本格稼动	在传奇模式中使用行政府
6	铜	学问所设立	在传奇模式中设立学问所
7	铜	交易开始	在传奇模式中开始和交易商进行交易
8	铜	大商人	在传奇模式中从交易商处获得全部交易品
9	银	皇帝推戴	在传奇模式中将皇帝迎到自己的居城
10	铜	和气あいあい	在传奇模式中居城的氛围达到亲爱
11	铜	香围粉阵	在传奇模式中听到全部女性武将的亲爱台词
12	铜	金石の交わり	在传奇模式中听到全部男性武将的亲爱台词
13	银	朋友の证	在传奇模式中听到全部武将的亲爱台词
14	铜	锦を饰る	第一次获得将军位
15	铜	升龙のごとく	任意武将取得上位的将军位
16	铜	龙章凤姿	任意武将取得最高的将军位
17	铜	汉中王	刘备、刘禅取得最高的将军位
18	铜	吴王	孙坚、孙策、孙权取得最高的将军位
19	铜	魏王	曹操、曹丕取得最高的将军位
20	铜	晋王	司马昭取得最高的将军位
21	铜	郡雄割据	他势力武将全部取得最高的将军位
22	金	三国制霸	全武将取得最高的将军位
23	铜	修罗の利剑	首次取得修罗难度限定的秘藏武器
24	铜	云蒸龙变	取得一半以上的修罗难度限定的秘藏武器
25	银	修罗踏破	取得全部修罗难度限定的秘藏武器
26	铜	究极の得物	首次取得究极难度限定的秘藏武器
27	铜	为虎添翼	取得一半以上的究极难度限定的秘藏武器
28	银	究极完遂	取得全部究极难度限定的秘藏武器
29	金	至高の武	在传奇模式中取得全部的武器
30	铜	黄绢幼妇	观看过传奇模式的全部动画
31	铜	杰物の足迹	打过传奇模式的全部传奇剧本
32	铜	英杰たる所以	打过传奇模式的全部英杰传剧本
33	铜	气锐の将	获得庞德、王异、郭嘉的壁纸1、壁纸2
34	铜	大富豪	累计获得金额超过一百万
35	银	历战の将	累计完成1000个剧本
36	铜	武の境地	任意武将的全部能力达到MAX
37	铜	修罗の道	在传奇模式中初次打过修罗难度的剧本
38	铜	究极の一步	在传奇模式中初次打过究极难度的剧本
39	铜	兵器の达人	用兵器完成千人斩，可累计
40	铜	手练	完成一次由通常攻击、蓄力攻击、易武攻击、EX攻击、无双乱舞1组成的连续技
41	铜	练兵奖励	连续5次提升能力增加道具的效果
42	铜	暴风	初次挑战暴风
43	铜	彗星	初次挑战彗星
44	铜	迅雷	初次挑战迅雷
45	铜	百花	初次挑战百花
46	铜	暴风怒涛	在暴风中获得第1名
47	铜	彗星烈风	在彗星中获得第1名
48	铜	迅雷风烈	在迅雷中获得第1名
49	铜	百花缭乱	在百花中获得第1名
50	银	勇名轰く	在全部4个挑战模式中获得第1名






难点奖杯解说

本作的奖杯难度不高，但费时程度更甚于本传。最费时的奖杯莫过于累计完成 1000 个剧本了，但玩家根本不必去刷场次，因为其他奖杯同样需要大量场次来累计。

13、22、29：如果想节省时间的话，推荐有本传基础的人一上来就在修罗难度下打过传奇模式的全部关卡，顺便拿修罗秘藏武器。假设玩家武器都是一次成功，那么 46 个关卡在修罗和究极两个难度下各打一遍就是 92 遍。65 个武将的全将军位相当耗时，最快每个人要打 7 场，那么 65 个人就是 455 场。在刷将军位的同时也可以顺便刷副官的亲爱度，每名副官从零到亲爱至少要 6 场，那么就是 390 场。以上步骤就算全部分开完成，加起来一共也才 937 场。也就是说，玩家如果以白金为目标的话，就没必要追求刷的效率，将军位和秘藏武器完全可以分开来打。

40：借助冰属性的话会很简单。方法很多，这里只举一例：王元姬用镖，先以 EX 攻击将对手冰住，之后 C1、C2、易武攻击，地面无双，即可完成。注意难度不能太低，否则敌将抗不住你的攻击。

41：本作角色能力可以靠在战场上打死武将后取得的剑、盾、点心来增加。其中 +1 的剑盾通过 8 连击会变为 +2，+2 的剑盾通过 16 连击会变为 +4，+4 的剑盾通过 24 连击会变为 +8。在任意战场上连续将 5 名敌将打死后掉出来的剑、盾数值翻倍即可获得此奖杯。

46 ~ 50：获得第 1 名是指更新游戏中预设的成绩，如暴风的第 1 名默认为 2500 人，如果能超过这个数字即为成功。只要超过单人部分的成绩就算数。

挑战篇



挑战模式（チャレンジモ－ド）是《猛将传》新增的内容，一共分为 4 种玩法。由于关系到奖杯，这里就为大家简单介绍一下。追求高分的人可以通过 PSN 观看目前的排名，这里仅以获得奖杯为目标进行解说。挑战模式比较特殊的一点是各武将的 EX 攻击会附加特殊效果。



暴风

在规定时间内消灭不断出现的敌人，当玩家体力为零或时间结束时游戏结束。暴风的成绩是以玩家的击破数为准。使用 EX 攻击可以在 30 秒内将攻击力提升 1 倍。

玩法非常简单。推荐角色是关羽加偃月刀，这是本作的著名暴力组合之一。偃月刀的攻击距离非常远，关羽的 EX 攻击发动快且非常强力，无双 2 又极其暴力，破记录不在话下。不过需要注意的是当吕布出现时要赶紧过去将其秒杀，成功之后会出现回复道具，同时出现大量敌兵。吕布的出现位置是固定的，不会主动出击，必须活用击破吕布带来的援军才谈得上破记录。



彗星

在规定时间内将不断出现的敌人打至悬崖下，当玩家被打入悬崖或时间结束时游戏结束。彗星的成绩是以被打到悬崖下的敌兵数为准。使用 EX 攻击可以在 30 秒内将防御力提升 1 倍。

彗星对使用角色的要求比较高，目前网络上排名偏高的人依然是关羽加偃月刀。实战中只要狂用 C4（□□□△）就可以轻松将出现的敌人送下悬崖，当吕布出现时只要用无双 2 即可将其打飞，一般情况下都会直接秒掉吕布，之后同样会出现大量增援。反复数次，破记录就不在话下了。





迅雷

比较到达目的地时所用去的时间，时间短者为胜利。使用 EX 攻击可以在 30 秒内将速度提升至最大。

这一关的地图类似于过五关斩六将，一路上的敌人能不打就不打，只有最后守每一道关门的武将是一定要击破的。这个模式算是相对简单的一种了，笔者第一次随便用了用吕布就轻松过关了。

百花

和暴风类似，但只会出现敌将。使用 EX 攻击的话，在 30 秒内可以将攻击力提升一倍。

这个模式下敌将的攻击力很高，且不会出现回复道具，因此需要使用招式强力的角色。推荐角色为吕布，C3 和 EX 攻击配合，消灭指定目标数量的敌将不在话下。当数个敌将围过来时，要时刻保持无双槽常满，以 C3 主攻，看准时机出 EX 攻击的投技会有奇效。

传奇模式

传奇模式（レジェンドモード）是本作最主要的模式，该模式事实上是由 46 个新关卡组成的，另外加入了居场的概念，使得关与关之间有一些变化，不至于那么单调。下面先为大家介绍传奇模式的主要规则，秘藏武器部分后面再单独解说。

基本知识

在传奇模式中，由玩家选定的武将担任居城的太守（可以切换角色），通过不断通关剧本来增添新的设施，促进居城的繁荣。所谓促进繁荣，其实就是要求玩家不断完成新出现的关卡，当玩家将传奇模式通关之后，就会迎来汉献帝，这样居城就算是发展到最大了。

居城的氛围是指画面上左上方的提示，一共分为 4 种。在战斗结束后，居城的氛围会随机变化，不过荒废仅出现于初始状态。

荒废：居城最初开始的状态，只有武器店和锻冶屋可以使用
秩序：在战斗中，玩家的攻击力和防御力上升。
自由：居城里商店的贩卖物打折。
亲爱：可以从副官处拿到礼物。



副官

玩家可以选择除玩家角色之外的任意角色来担任都城的副官，副官能够影响居城的氛围。同时，通过玩家不断完成关卡，副官的能力值也会跟着不断上升。在究极难度下，每打过一场战斗，副官的体力会增加 10，攻击力和防御力会增加 15，力和素早さ会增加 8 点，武功增加 516 点。

副官对于秩序、自由出现的几率有影响，不过总体来说依然随机，除少数几个外影响不大。（张角出现秩序的几率为 84%，出现自由的几率为 1%；而董卓出现秩序的几率为 1%，出现自由的几率为 81%。从几率上来说这两人为全角色之冠。）当达到亲爱状态时，如果更换副官，则会变回自由。可以利用这一点来决定采购的时间。当第一名副官达到亲爱后，如果更换一次副官，战斗 6 次后新副官就有一定几率会变为亲爱。

太守和副官之间有相性的设定。每次战斗结束后，玩家有可能从副官处得到一笔资金，如果相性好的话，这笔资金有一定几率翻倍；相性差的话，有一定几率减半。像吕蒙和陆逊、甘宁的关系为好，和关羽的关系为差。由于作用不大，这里不一一写出了。

设施



在居城中有各式各样的设施，一开始只有武器店、锻冶屋、都督府，随着居城的发展会不断增加。

武器店：制作（其实就是购买）武器的场所，部分武器需要有宝具制作的武将才能购买。
锻冶屋：花钱提升获得印槽的场所，提升程度与玩家在战场上的表现有关。



行政府：可以在此更换副官。
学问所：购买兵法书的地方。
交易所：派遣商人去各地寻找交易品，是本作赚钱的主要途径。
都督府：选择出击的关卡。

学问所

兵法书的效果是增加武将的能力。购买的兵法书包括体力增加法、攻击力增加法、防御力增加法、力增加法、素早さ增加法、武功增加法。除了力和素早さ之外，其他四种都可以通过战斗获得，但毫无疑问是购买来得更快。顺便说一句，不能批量购买实在太傻了。



兵法书名	价格（非自由时）	效果
体力增加法	2800（4000）	一次可以增加10点体力，体力上限为1000
攻击力增加法	3080（4400）	一次可以增加14点攻击力，攻击力上限为1400
防御力增加法	3360（4800）	一次可以增加14点防御力，防御力上限为1400
力增加法	2240（3200）	一次可以增加10点力，力上限为100
素早さ增加法	2100（3000）	一次可以增加10点素早さ，素早さ上限为100
武功增加法	2800（4000）	一次可以增加300点武功，武功上限为9999

交易所

在这里玩家可以将商人派去不同的地方来搜刮好东西，搜刮来的东西分为：财宝（等于金钱）、支援兽、武器这三大类。玩家完成一场战斗后回来与商人对话，就可以得知搜刮的结果。搜到什么东西是随机的，一次可以搜到多个东西。多等几场战斗再来查看结果，并不能令结果变好，因此建议是每场战斗结束后都来看一下。当居场氛围为自由时，搜到好东西的几率会上升，其中扬州的玉玺一个就值10万大洋！正因为交易所这么给力，所以本作赚钱毫无压力。

将军位

将军位是本作新增的成长要素。每个人有8个将军位，除第一个将军位是在满足条件后自动获得的，其他将军位都需要在战场上达成特定条件才能获得。将军位的拿法有点像秘藏武器，不过将军位不限定关卡，只限定角色，当然难度还是有限制的。将军位的获得条件可以在个人情报中查看，上位将军位需要居城发展到最终阶段才能获得。获得最后一级将军位时还可以获得一件特殊服装：上公衣。不过这件衣服比较偷懒，一般来说就是标准服装配一个头饰和一个披风，其中女将的上公衣都是满清格格头饰，比较令人无语。

注1：将军位取得条件中的“XX以上”，是包括“XX”的。例如“天国难度以上、三星关卡以上”即指在天国难度的三星关卡亦可获得。

注2：凡是涉及到击破一定数量敌将的条件，均不包括总大将，如条件要求“击破4名敌将”时，如果玩家先击破3名敌将再击破总大将过关，则不算达成条件。





阶段	将军位	剧本难度	战场难度	取得方法	效果
第一阶段	偏将军	无	天国以上	居城的发展脱离荒废期	传奇模式战场过关后的报酬增加（效果：小）
第二阶段	典军校尉	☆☆	天国以上	体力保持在30%以上击破三名武将	用EX技对应武器时攻击力增加（效果：小）
	安国将军	☆☆	天国以上	战斗开始七分钟以内击破三名武将	用力型武器时攻击力增加（效果：微小）
第三阶段	横江将军	☆☆☆	天国以上	战斗开始四分钟内击破三名武将	用速型武器时对敌将的攻击力和防御力增加（效果：微小）
	折冲将军	☆☆☆	天国以上	战斗开始五分钟内在不使用无双乱舞的情况下击破两名武将	传奇模式战场过关后的报酬增加（效果：特大）
第四阶段	破虏将军	☆☆☆☆	天国以上	战斗开始两分钟内击破100人	用EX技对应武器时对敌将的攻击力和防御力增加（效果：小）
	讨逆将军	☆☆☆☆☆	天国以上	体力保持在50%以上且在未使用无双乱舞的情况下击破三名武将	用速型武器攻击敌人时吸收敌人的体力（效果：微小）
	征蜀将军	★☆☆☆☆	天国以上	战斗开始四分钟内在未使用无双乱舞的情况下击破三名武将	持EX技对应武器攻击敌人时吸收敌人的体力（效果：小）
第五阶段	军师	★★☆☆☆	天国以上	战斗开始一分钟之内击破50人	交易品获得率增加（效果：大）
	前将军	★★☆☆☆	天国以上	战斗开始两分钟之内在未使用无双乱舞的情况下击破100人	用力型武器时对弓箭和冲击波的防御力提升（效果：中）
	后将军	★★☆☆☆	天国以上	战斗开始两分钟内击破两名武将	用EX技对应武器时对弓箭和冲击波的防御力提升（效果：大）
	左将军	★★☆☆☆	天国以上	战斗开始三分钟内在未使用无双乱舞的情况下击破两名武将	对空中的敌人伤害增加（效果：中）
	右将军	★★☆☆☆	天国以上	体力保持在60%以上击破三名武将	用力型武器时防御力增加（效果：小）
第六阶段	镇东将军	☆☆☆☆☆	难しい以上	战斗开始两分钟内击破三名武将	用EX技对应武器时对敌将的攻击力和防御力增加（效果：中）
	镇西将军	★☆☆☆☆	难しい以上	战斗开始三分钟内在未使用无双乱舞的情况下击破三名武将	用速型武器对敌将的攻击力和防御力增加（效果：小）
	侍中	☆☆☆☆☆	难しい以上	体力保持在50%以上击破四名武将	击破敌将时出现的剑和盾等级不低于白银之剑和将军之盾
	尚书令	★☆☆☆☆	难しい以上	战斗开始五分钟内击破六名武将	用速型武器攻击敌人时吸收敌人的体力（效果：小）
	太傅	★★☆☆☆	难しい以上	体力保持在50%以上击破七名武将	用力型武器时对弓箭和冲击波的防御力提升（效果：大）
	征东将军	★★☆☆☆	难しい以上	体力保持在70%以上击破三名武将	用EX技对应武器时攻击力增加（效果：中）
	征西将军	★★★☆☆	难しい以上	体力保持在60%以上且在未使用无双乱舞的情况下击破两名武将	用力型武器时攻击力增加（效果：小）
第七阶段	司徒	☆☆☆☆☆	修罗以上	体力保持在50%以上且在未使用无双乱舞的情况下击破五名武将	对空中的敌人伤害增加（效果：大）
	相国	★☆☆☆☆	修罗以上	体力保持在50%以上且在未使用无双乱舞的情况下击破四名武将	用速型武器攻击敌人时吸收敌人的体力（效果：中）
	骠骑将军	★☆☆☆☆	修罗以上	战斗开始三分钟内击破五名武将	用力型武器时攻击力增加（效果：中）
	都督	★☆☆☆☆	修罗以上	在未使用无双乱舞的情况下击破八名武将	用速型武器时防御力增加（效果：中）
	车骑将军	★★☆☆☆	修罗以上	战斗开始五分钟内在不使用无双乱舞的情况下击破六名武将	用力型武器时对敌将的攻击力和防御力增加（效果：大）
	太尉	★★★☆☆	修罗以上	战斗开始三分钟内在未使用无双乱舞的情况下击破三名武将	用速型武器时攻击力增加（效果：中）
	卫将军	★★★☆☆	修罗以上	战斗开始四分钟内体力保持在50%以上的情况下击破四名武将	用EX技对应武器时防御力增加（效果：大）
第八阶段	大司马	☆☆☆☆☆	究极以上	体力保持在60%以上击破六名武将	用EX技对应武器时对弓箭和冲击波的防御力提升（效果：特大）
	辅国大将军	☆☆☆☆☆	究极以上	体力保持在50%以上击破七名武将	用EX技对应武器攻击敌人时吸收敌人的体力（效果：大）
	丞相	☆☆☆☆☆	究极以上	战斗开始六分钟内在不使用无双乱舞的情况下击破四名武将	用速型武器时防御力增加（效果：大）
	太师	☆☆☆☆☆	究极以上	体力保持在70%以上击破四名武将	用力型武器时防御力增加（效果：中）
	渭阳君	★☆☆☆☆	究极以上	战斗开始一分钟之内击破三名武将	用速型武器时防御力增加（效果：中）
	大将军	★☆☆☆☆	究极以上	战斗开始五分钟内体力保持在50%以上的情况下击破八名武将	用力型武器时对敌将的攻击力和防御力增加（效果：中）
	五虎大将军	★☆☆☆☆	究极以上	在未使用无双乱舞的情况下击破六名武将	用EX技对应武器时对敌将的攻击力和防御力增加（效果：中）
	大都督	★★☆☆☆	究极以上	战斗开始五分钟内击破五名武将	对空中的敌人伤害增加（效果：特大）
	弓腰姬	★★★☆☆	究极以上	战斗开始四分钟内在不使用无双乱舞的情况下击破三名武将	用速型武器时对弓箭和冲击波的防御力提升（效果：特大）
	魏王	★★★★☆	究极以上	体力保持在30%以上且在未使用无双乱舞的情况下击破四名武将	用速型武器时攻击力增加（效果：中）
	吴王	★★★★☆	究极以上	战斗开始四分钟内在不使用无双乱舞的情况下击破三名武将	用速型武器攻击敌人时吸收敌人的体力（效果：中）
	汉中王	★★★★☆	究极以上	战斗开始三分钟内在不使用无双乱舞的情况下击破四名武将	用速型武器时对敌将的攻击力和防御力增加（效果：中）
	晋王	★★★★☆	究极以上	战斗开始四分钟内击破六名武将	用力型武器时攻击力增加（效果：中）
	大贤良师	★★★★☆	究极以上	体力保持在70%以上且在未使用无双乱舞的情况下击破六名武将	用速型武器时防御力增加（效果：中）
	南中大王	★★★★☆	究极以上	战斗开始三分钟内击破六名武将	用EX技对应武器时防御力增加（效果：特大）
	飞将军	★★★★★	究极以上	体力保持在70%以上且在未使用无双乱舞的情况下达到千人斩	用EX技对应武器时攻击力增加（效果：超特大）






心得篇

本作对本作中的武器平衡性进行了调整，但比较杯具的是这平衡性越调整越差。部分武器的过于强力使得本作的最高难度堪称历代最低，全部秘藏武器入手毫无难度可言。

成也吸血，败也吸血

本作平衡性最大的败笔，当属吸血的设定。尽管在之前的系列作品中也出现过类似的设定，但本作的吸血之强是之前那些作品所无法比拟的。吸血效果是作为将军位存在的，哪怕是最差的“微小”效果，在实战也变得相当可观，这是因为本作的敌人数量非常多，而且极其密集，因此随便出上几招，就可以吸得相当惬意。而且这个吸血效果不限于蓄力攻击，随便在人群中放个无双都能立刻吸回本。

之所以称其为败笔，是因为吸血的将军位只限于EX技对应武器和速型武器这两种。速型武器就是要求素早さ才能装备的武器，占了全武器数量的半壁江山。EX技对应武器虽然不限于速型，但这样的将军位并不多见，如果摊上几个EX技对应武器比较杯具的，那么这些角色就比较难在高难度下混得轻松自如了。

可能有人会说，难道本作不用速型武器吸血就打不了最高难度吗？答案当然是否定的，但是本作为了片面追求帧数，将系列过去的一个恶魔又放了出来，那就是人物消失。这个问题曾在2代《猛将传》中达到顶点，如今在6代《猛将传》中复活，真是令人感叹。由于有人物消失的情况，即使玩家使用了方天戟的C6这样的广范围招式，在下一秒钟也会被突然出现的大批敌兵围殴，这在高难度下就比较恶心了。

当然对策也不是没有，比如用速型武器的轻功逃走。部分无双强力的角色配合强力的力型武器也可以过究极难度，但是显然不及拿速型武器从头吸到尾那么惬意。一旦失血过多，届时又要满战场飞奔寻找回复道具。如此一来倒不如直接用速型武器吸回来算了。特别是那些限定体力维持于一定比率之上的将军位，如果不用吸血这招，那恐怕就只能靠S/L大法来保证了，因此说到底，还是速型武器占巨大优势。



逆天骑乘战法

在6代本传中，部分武器的骑乘战术就已经崭露头角，只不过当时有不少秒将如儿戏的强力武器存在，因此这一招并不突出。而到了本作中，终于出现了系列史上最强的骑乘战法。

经过调整之后，部分武器的马上△已经强到令人发指的地步。这其中最逆天的当属雷属性笛加风属性羽扇的组合。推荐组合为：雷光天花（9级雷属性）、疾风鸿羽扇（9级风属性），装备印为：二刀属性、马术强化、属性攻击强化、对武将强化、攻击耐性、射击耐性、攻击范围扩大。在9级风雷属性的作用下，只要在马上不断按△，即使是最高难度满星关卡的敌将，也只要七八下就能搞定。虽说还要七八下，但雷属性笛的马上△有一定几率将敌将打晕，就算打飞敌将，只要按住L1键调整马的位置，很容易就能实现追击，因此这七八下差不多在十来秒时间内就能完成。惟一要小心的是敌将有可能在空中放无双技，这时就要放马上无双躲开。不过笛算速型武器，因此有吸血效果，只要不死，狂放△绝对可以保证自己血不见红。

比雷笛＋风羽扇组合略弱一点的是冰弓＋风羽扇的组合。冰弓的马上△一样相当犀利，范围比雷笛还远，如果能成功冻住敌人的话，讨将速度比雷笛还快，但如果冻不住就比较麻烦。而且冰弓出招略慢，给敌人的空隙也更多。不过冰弓一样是速型武器，因此全程无压力。除此之外，双羽扇、飞翔剑＋羽扇的组合也可以一用，但效率都不如雷笛＋风羽扇这么夸张。



地面战

尽管有了逆天骑乘战法，但全程这么打也有些乏味，另外也有些关卡是限定于地面战的，因此有必要再推荐一下地面战配置。

和6代本传相比，这次游戏主要修正了多段属性伤害的设定，使得过去很多秒将的蓄力攻击被大大削弱，雷属性的实用性大大增加。而本作的究极难度要比6代本传中的修罗难度难上很多，除了敌将的攻防能力提升之外，杂兵还会给敌将加攻加防补血，另外打死杂兵后掉落道具的几率也低了不少。不过相对的，本作不少武将的无双技威力大大增加，对于有着强力的防御不能无双技的角色如关羽、吕布，可以尝试以究极武艺搭配两把高攻击力的雷属性武器作战。特别是兼有大幅增加攻击力的将军位的角色，用这个战术会更加简单，秒将速度会比马上战术更加快捷。不过用这个战术最好还要带上一把速型武器随时吸血，安全性是肯定不如马上雷笛的。

如果对角色性能还吃不透的话，地面战首推速型武器，毕竟吸血的效果是无法替代的。新武器中，最值得推荐的是偃月刀和龙枪，这两把武器都算长兵器，却被算成速型武器，因此有着得天独厚的优势。基本上在人堆里一个大范围技抡过去，血就自然吸满了。有了充足的体力作保证，再搭上一个风属性武器，外加攻击耐性、属性效果增加等必备印就可以横行究极难度了。

秘藏武器入手法

本作每种武器都有两种秘藏武器，其中第一秘藏武器限定在修罗及究极难度下取得，第二秘藏武器限定于究极难度下取得。秘藏武器的入手方法不限角色，不限武器，但限定战场，限定难度。在都督府选择关卡出击时可以在关卡情报上按△键查看秘藏武器入手法。由于本作难度不高，加上游戏中一般会把相关地点和武将以绿圈表示，因此总的来说难度不大，只有数把武器需要点时间来熟悉流程。下文中只会对部分有难度的武器进行特别说明。

需要注意的是第二秘藏武器一开始不能取得，你必须在修罗难度下打过传奇模式的全部关卡后，才会开放第二秘藏武器的取得条件。另外，尽管在究极难度下一样能取得第一秘藏武器，但打过究极难度并不算是打过了修罗难度，只有在修罗难度上写明CLEAR字样时才算数。

黄巾决起战

大雷光辉杖	保证全部民均不败走。（只要快速击破程远志即可。）
大冰雪辉杖	约15分钟内击破太史慈和典韦。

虎牢关之战・联合军

倚天圣剑	由玩家亲手击破吕布。

虎牢关之战・吕布军

破邪红莲旋棍	约15分钟内击破刘备、孙权、袁绍、董卓、张角。

洛阳脱出战

海王炼锚碎	先行救出吕布。
冰雪大神锁	约20分钟内击破刘备、关羽、张飞。

董卓暗杀战

丽彩艳	成功潜入董卓军本阵。（不被敌人发现潜入，或是快速击破发现你的武将亦可。）
神雀	5分钟内突破西北宫殿。（敌将的视野其实相当有限，不发生战斗快速通过并不难。可以在进入宫殿前存个档，多试几次就能成功。）

孔融救出战

狱门双鞭	击破管亥。（可以等下半战的时候完成。）
神虎双鞭	不被敌人察觉，约15分钟内突破北之砦。（需要在上半战时完成。）

皇帝支援战

神凤首	约15分钟内击破袁绍。
真朱轰	约15分钟内击破袁绍，约25分钟内击破貂蝉、张辽。

界桥之战

青釭天剑	约10分钟内完成计策。（只要快速将任务指示的4名敌将消灭即可，注意不能冲得太前，否则会提前引发骑兵队突击而失败。）
冰牙剑	约15分钟内击破刘备、关羽、张飞、赵云。

吴郡之战・孙策军

神龙旋棍	玩家亲手击破严白虎和王朗。
轰天断斧	除太史慈以外的全部刘繇军武将击破。（注意包括刘繇。）

吴郡之战・连合军

风神刈	在孙权和周泰合流前击破。（需要先等孙权中伏并说出请周泰帮忙的台词后，再击破孙权，之后击破周泰即可。）

宣城防卫战

真七星剑	守住兵粮库和武器库。
风	约15分钟内击破曹操军的武将。

下邳夺取战

将霸轰天戟	刘备归还前，击破张飞等全部守下邳城的武将。
无双龙天戟	约15分钟内完成千人斩。







刘备讨伐战

天龙断	约10分钟内打开城门。（顺序为：制压二砦→引导工作部队→消灭城门前的敌人→控制投石车开门。）
神龙颚	约10分钟内击破城外的刘备军，并在袁绍军到来后的约5分钟内击破全部袁绍军。

西塞山之战

疾风鸿羽扇	曹操军援军到来前，制压全部据点。
雷光神扇	曹操军援军到来后的约7分钟内，击破夏侯惇和曹仁。

关羽千里行・关羽军

应龙偃月刀	玩家亲手击破张辽和徐晃。

关羽千里行・曹操军

天麟尾刀	破坏马车，并击败除关羽外的全部敌将。

袁家讨伐战

酸舆乱牙	约10分钟内击破袁熙。
比翼丽岚	刘备军援军到来后的10分钟内，击破刘表、刘备、张飞。

祈祷所防卫战

冰雪神扇	约10分钟内将诸葛亮送到祈祷所。
雷光凤羽扇	约15分钟内击破张辽。

潼关防卫战

炖龙讨魔尖	阻止离间计。（贾诩依计行动时迅速击破即可。）
神龙破阵尖	徐晃到来后的约5分钟内，击破徐晃。

阳平关防卫战

鬼神双钺	击破许褚后的约5分钟内，击破夏侯渊。（夏侯渊会在击破许褚后于地图左上方出现。）
大狮子双钺	约15分钟内击破许褚、夏侯渊、夏侯惇、贾诩、张郃。

合肥援护战

雷光天花	约10分钟内完成奇袭计策，再于约5分钟内击破周泰、太史慈。（奇袭计策的完成顺序为：按指示歼灭附近的敌人→和敌主力保持距离→制压下方据点，之后奇袭成功，再快速干掉那两人即可。）
冰雪丽花	约15分钟内击破凌统、太史慈、周泰、吕蒙、甘宁。（计策失败亦可。）

合肥之战・魏军

冰雪神舞圈	曹仁出现前，击破敌将5人并完成500人斩。
蚩尤九天砕	甘宁到来前，击破3名以上的吴将。然后在甘宁出现后的约3分钟内将其击破。

合肥之战・吴军

暴岚大波	4次击破张辽。
火炎大波	张辽以外的各援军出现后，全部于1分钟内击破。（时间要求较高，援军分别是西边的曹彰，曹彰下方据点的徐晃，打倒破坏小师桥的张辽后在北边出现的于禁、孙权跃马后在东北边出现的夏侯惇和曹洪。必须在其出现后秒杀。）

宛城攻防战

大龙舌	约10分钟内救出侯音。
业火连炮	约15分钟内击败蔡文姬和甄姬。

定军山之战·魏军

地龙麟爪	约15分钟内击破魏延、黄忠、关平、赵云。（按魏黄关赵的顺序直取最好。）
火神刈	魏军无一人败走，并在约20分钟内消灭除刘备外的蜀军全部武将。

定军山之战·蜀军

神雀弓	约5分钟内击破夏侯渊、张郃。
天凤弓	蜀军无一人败走，并在约15分钟内消灭除曹操外的魏军全部武将。

樊城之战·魏军

斩魔麒麟牙	水计发生前击破关平。

樊城之战·吴军

轰天断刀	约3分钟内击破关平。

樊城之战·蜀军

神龙偃月刀	水计发生前击破庞德、曹仁、徐晃。

濡须口之战

暴风大神锁	亲自救出我方武将。（只要在伏兵出现后快速救出张辽、徐晃、张郃即可。）
轰魔神爪	约15分钟内击破朱桓。

白帝城之战·吴军

干将莫耶极	月英到来之前，击破马超和姜维。（直接从八阵图处直取姜维即可，马超会自动从山道撤退。月英的出现条件为战斗开始后经过30分钟，或是进入白帝城后1分30秒，下同。）
火炎神舞圈	月英进入白帝城之前，击破星彩、蒋琬、费祎、杨仪，之后再击破月英。

白帝城之战·蜀军

神龙卷枪	约5分钟内击破周泰、丁奉。
坏军大蛇矛	敌援军到来之前，击破陆逊、程普、陈武、黄盖、全琮、朱桓。

西平关之战

缚龙叉	击破马超。
极银叉	约10分钟内击破马岱、魏延。

南中决战

雷光神斧	破坏蜀军的全部作战。（全部作战指：快速救出我方武将→保护兵粮库→虎战车和月英击破。）
阿修罗旋甲	约15分钟内击破赵云、魏延、马岱。

南中攻防战

天乱骤雨	约10分钟内救出我方全部武将。
翠雨千射	约10分钟内击破7名敌将。

南中之战

火炎斩魔盘	约15分钟内完成和月英一起夹击的计策。
雷光退魔盘	约20分钟内击破祝融和兀突骨。







石亭之战

火龙神弩	迅速完成奇袭之策。
冰龙神弩	司马懿到来之前完成奇袭，之后再击破司马懿。

街亭之战

紫晶魔弹棍	迅速救出马谡。
天狼猛袭棍	约15分钟内击破司马师、司马昭、王元姬。

祁山争夺战

双炎极星	火计成功。
双雷极星	破坏全部弩炮。（位置在敌本阵附近的城墙上。）

五丈原之战·魏军

神雷连炮	曹仁、司马懿健在的情况下破坏战场的全部连弩。（连弩分布于战场中央的三个砦，左1中10右1，一开始不出现。）
神龙双牙	邓艾、钟会、司马懿健在的情况下，于诸葛亮败走之前，迅速破坏战场的全部连弩。（限制时间很宽松，但麻烦的就是诸葛亮到了时间就会死亡，解决办法是先干掉姜维，这样诸葛亮就不会死亡了。可以先取姜维，之后耐心回本阵防守，待连弩出现后迅速破坏。）

五丈原之战·蜀军

阎魔神矛	邓艾出现后在约3分钟内击破。
升龙天枪	诸葛亮、姜维、月英健在的情况下，阻止魏军设置投石器，再迅速击破司马懿以外的全部魏将。（建议使用诸葛亮或开双打，让其中一人使用诸葛亮，以防止诸葛亮病死。）

五丈原撤退战

真秃溪笔	成功救出5位以上的我方武将。
真哮天犬笔	成功救出全部我方武将。（对时间要求很紧，建议是进战场后先存档，从下方开始救起，如果有人败走就读档，调整路线。对玩家秒将的能力要求很高。不过用马上战术无压力。）

东兴防卫战

迦楼罗旋甲	约10分钟内完成奇袭之策。（先快速消灭周边敌人，再消灭诸葛诞、王元姬，按指示从山崖上奇袭敌本阵。注意不要弄错了地点。）
破邪大岚枪	约15分钟内击破王元姬、诸葛诞。

关中侵攻战

罗盾轰霸剑	约15分钟内破坏火焰车。
帝盾神霸剑	约25分钟内击破王元姬、邓艾、钟会。

洮阳之战

歼灭荒尘枪	破坏全部火焰车。
皇龙升天刀	约10分钟内击破王元姬。

钟会讨伐战

雪花飞龙剑	约10分钟内救出张翼。（张翼位于中央砦。）
神雷飞龙剑	约15分钟内击破姜维。

峰回路转！英雄传说再次划下全新轨迹！

文 宇宙　美编 anubis

前作《英雄传说 零之轨迹》发售约一年后，Falcom 便立刻为翘首以待的玩家们带来了续作《英雄传说 碧之轨迹》。本作与前作相比，收录的语音与动画数量大幅增加，而且一些曾经在前作中登场，却无法使用的人气角色本作中也终于能够被玩家操纵，加入到队伍中和前作的所有老角色一同作战，加上其他新角色，玩家的队伍阵容变得极为强盛。不过因为故事仍然是延续了《零之轨迹》的故事线，对于没有玩过前作的玩家来说，要了解本作的故事时会遇到一定的困难，如果有条件，还请先了解一下前作的故事后再开始本作的冒险旅程。



碧の軌跡

英雄传说 碧之轨迹	日本Falcom	角色扮演
PSP 英雄传说 碧の轨迹		日版
2011年09月29日	1人	5800日元
无对应周边		对应玩家年龄：12岁以上

系统详解

基本操作

按键	地图	战斗	菜单
摇杆 / 方向键	控制角色移动		
□	打开菜单	查看敌人资料	–
○	攻击	确定	确定
△	调出笔记	使用Ｓクラフト	调出笔记
×	走路加速	取消	取消
L	更改队列顺序	视角调整	查看下一位角色 / 翻页
R	打开小地图	视角调整	翻页
START	打开市地图 / 大地图	–	–
SELECT	–	–	–

战斗系统详解

基本菜单

菜单解说	
功能	作用
攻击	自动靠近敌人发动普通攻击
アーツ	使用导力魔法
クラフト	使用角色技能、S技能、合体技
道具	使用道具
移动	角色移动
退却	逃跑



导力器＆结晶

导力器是主人公们作战的重要道具，给导力器装上不同的结晶会直接影响到角色的能力以及能使用的导力魔法。

结晶回路就是诸如“攻击 1”、“HP 1”之类的结晶，结晶本身会附带各种增强效果以及特别技能，比如“鹰目”这块结晶就具有从地图上查看敌人位置的特殊效果。而玩家可以通过宝箱、敌人掉落、合成等方法获得这些结晶。每颗结晶都有不同的属性值，属性值会影响到角色们能使用的魔法。

核心结晶

本作新加入的概念，核心结晶安装在本作主人公们使用的新世代导力器中心位置。比起普通结晶，它有着能够在战斗中获得经验并持续成长的优点，可是这种结晶无法量产，也无法在普通工房里面合成出来。

随着核心结晶的成长，其属性值与附加的效果也会逐渐增强，升到最高级 LV5 的时候，装备的角色还会获得特殊技能。

导力魔法系统

每个人的导力器可安装的结晶数量一共有7个，而这些结晶孔由不同形式的结晶链连接起来，结晶链的形状因人而异。比如下页的图就是エリィ的导力器，两条不同颜色的连线就代表了结晶链有两条。

©2011 Nihon Falcom Corporation. All rights reserved.

如果要令角色学会使用一种导力魔法，必须要在其中一条结晶链上安装可以提供足够属性值的结晶才行。比如要让エリィ学会“カラミティエッジ”(时×4、空×1)，那么其中一条结晶链上的结晶，属性值合计就要达到习得要求或以上才行。

导力魔法在战斗中使用会消耗EP，而且有咏唱(驱动)时间。如果在咏唱中不幸中了停止行动之类的异常状态或者被有驱动解除效果的攻击命中，咏唱就会终止。



技能(クラフト)

角色的固有技能，消耗CP发动，CP能够通过攻击、被攻击等方式积蓄。技能的发动不需要咏唱时间。当角色的CP达到100或以上时就能发动带特殊演出效果的S**クラフト**，也就是必杀技。发动S**クラフト**会消耗全部CP，而CP达到200的时候能发挥出S**クラフト**的最大威力或者最强效果。另外S**クラフト**最大特点就是能在任何时候，包括在敌人行动的时候，无视AT行动顺序直接发动。只要角色在可发动状态，随时都能按△+方向键进行插队。

爆裂模式(バースト)

本作新加入的系统，游戏进行到特定的剧情时候才会出现。这时候战斗画面右上角会出现一条蓝色的槽，通过不停攻击敌人就能让这条槽上升。蓄满之后，在“攻击”选项处按→，然后就会出现发动爆裂模式的选项。注意爆裂模式只能在4个队伍成员都存活的情况下才能发动。

在爆裂模式发动后，全部角色能无视AT顺序行动直到模式完结(实际上是全部人员共行动6次)，角色全部异常状态都会马上解除，攻击力会提升20%，CP自动回复，敌人正在咏唱的魔法也会全部解除。而且只要有足够的EP发动，任何导力魔法都不需要咏唱时间，能够瞬发。





流程攻略

Prologue Dの残影

自从教团事件(前作终章剧情)几个月之后，逃亡到エレボニア帝国的ハルトマン原议长和原市长秘书アーネスト被帝国流放，被迫转移到カルバード共和国西端アルタイル市郊外。

由于牵涉到严重的政治问题，逮捕两人的工作就落到了正规编制以外的“特务支援课”头上，而协助他们的有搜查一课、警备队以及游击士协会等等各式各样的组织，这支奇怪的搜捕队伍就此诞生了。

ロイド等人来到了旧アルタイル・ロッジ门口就马上遭到魔物的袭击。轻松将其击退之后，众人感到这里散发的气息与在太阳之砦感觉到的气息相同，从而判断出ハルトマン两人逃到这里的情报绝对没错。

迷宫　旧アルタイル・ロッジの探索

初期成员：**ロイド**、**ノエル**、**アリオス**、**アレックス**。剧情后直接进入第一场教学战斗，由于角色现在的状态接近于前作通关后的等级，而且技能也基本齐全。特别是还有风之剑圣之称的**アリオス**在场(一招基本上能打出2000以上伤害)，所以很轻松就能解决。战斗后接着剧情，随后进入旧**アルタイル・ロッジ**的迷宫。

剧情后会获得核心结晶**フォース**和**シールト**，分别给**ロイド**和**ノエル**两人装上，然后存个档，再与**アリオス**他们对话就可以前进了。

アリオス、**アレックス**两位LV60的角色在这里拥有压倒性的优势，无论身上的结晶还是装备都比两位年轻人高不止一个档次。因此杂兵战几乎都能一回合结束。行进的时候建议可以让**アリオス**或**アレックス**换到队伍前头，因为他们实力的关系，地图上攻击敌人无论正背面或是否被发现都能打出气绝，而且两人的地图攻击(**アリオス**的剑气及**アレックス**的射击)无论距离还是范围都比另外两位年轻人优秀。

至于迷宫的路线设计基本上就是一条往北直通的鱼骨型通道，也就是说东西两个方向的岔路里面基本上都是宝箱，前进的同时顺便收集就行了。

往北走首先会见到西边的大门，暂时无法打开。要先继续北走按下通道尽头的按钮才能继续前进。进入西边的大门后是一个比较广阔的广场，这里可以将三个杂兵引到一起进入战斗，从而轻松拿下一个连战连破的实绩。继续往北走，途中会遇到一场4只**ダイナソウ**的战斗，直接用**アリオス**的技能“疾风”就能重创对方全员。

往北走直到看见回复点，后面就是剧情战，先存个档再进去可保万无一失。





BOSS　レグナ・ヴリエル ×2

LV	48
HP	18317

说到底其实也只能算杂兵等级的敌人，就HP感觉稍微多了点。但是在风之剑圣的高伤害技能面前根本挨不住几回合。

来到深处大殿的众人马上发现了被**アーネスト**挟持的**ハルトマン**原议长，上前逮捕他们的时候**アーネスト**召唤出两只中世纪魔导人形。激战过后两位年轻人体力明显不怎么吃得消。因为没跟上大队，**ロイド**和**ノエル**被大石截断了进路。两人只好听从指示走另一条路绕道去跟**アリオス**汇合。

剧情后**アリオス**、**アレックス**会暂时离队分头行动。此时**ロイド**和**ノエル**两人会习得合体技「**ブレイブハーツ**」。

第二层迷宫相对复杂一点，注意收集宝箱。后面的回复点附近的大门被紧锁着，而大门两边的通道其实是环形通道的两端，随便选一条进去找开关的同时顺便搜索宝箱。另外注意第二层出现的一种岩石样子的敌人，物理攻击效果很差，除此之外还会不停召唤杂兵，建议让两人都配出水属性魔法。战斗会轻松很多。

从大门进去来到祭坛，**ロイド**竟然比**アリオス**先一步遇到了逃到此处的**アーネスト**两人，询问时**アーネスト**居然召唤了10只魔导人形拦在**アリオス**等人面前。在**アーネスト**道出了他们的计划后，**ロイド**正式宣告要逮捕两人。战斗随即开始。

BOSS　魔人アーネスト

LV	49
HP	14607

魔人化的**アーネスト**对全部异常状态都有抗性，但是能力下降效果则没有。因此**ノエル**的技能**ヘビースマッシュ**附带的攻击力下降50%效果就是这场战斗胜利的关键。攻击力下降之后，魔人**アーネスト**的攻击顶多也就只能造成300左右的伤害。**ノエル**使用技能不断将其打成攻击力下降50%的异常状态的，而**ロイド**则不断使用地属性的魔法轰炸，如此下来几个回合就能轻松获胜。胜利后**アーネスト**进入第二形态，同时**アリオス**、**アレックス**两人回到队伍。

BOSS　真・魔人アーネスト

LV	50
HP	29555

ノエル的攻击力减半依然是胜利的关键，不过其实本战也可以打得比较轻松，因为风之剑圣两人的加入令到战斗的难度大大下降。



被众人打败的ア－ネスト发出了悲惨的哀号。在即将被吞噬之际，ロイド上前试图唤醒他的意志，但并未成功。此时，一位穿着法衣的青年出现，解救了ア－ネスト。

Chapter 1 予兆～新たなる日々

第一天

两天后，回到特务支援课的エリィ开始为ノエル以及新加入的预备成员ワジ讲解支援要请系统。这时系统里有两个紧急任务，就在众人确认系统里面的任务而互相商量的时候。课长セルガイ如平常一样摆着一副懒散的样子出现，然后难得地给众人下了个任务——前往西クロスベル街道的警察学校。

流程：确认了支援终端里面的任务后发生剧情，然后先去找**キ－ア**，三楼走廊尽头的房间就是**キ－ア**的寝室（途中可以去看看两位新成员的寝室，另外如果走到**ティオ**和**ランティ**的房间门前就能确认他们两人的情况了）。二楼的后门因为外面修路出不去，只能走正门了。来到中央广场**キ－ア**会跟随其他孩子去学校，接着玩家就能开始任务了。

任务 エニグマⅡの讲习

期限	短
搜查费	500ミラ
DP	3

前往中央广场的GENTEN，最深处柜台的**ウエンディ**对话，听她解释导力器2的使用方法。解释完之后会获得两块“核心结晶”，然后分别替**エリィ**、**ワジ**两人的导力器装上，然后再跟**ウエンディ**对话，获得“精神1”。既然装上了新的“核心结晶”，自然是要试试其性能的。正好支线任务也有讨伐魔兽相关的，顺便去完成即可，实际上随便去战斗一次就行了，但不能逃跑。战斗回来后跟**ウエンディ**对话，获得结晶“鹰目”。



任务 メゾン・イメルダの手配魔兽

期限	短
搜查费	1000ミラ
DP	4

因为主线任务“**エニグマⅡの**讲习”要参加一次战斗，而不巧的是目前的剧情阶段是无法离开市街的，所以完成一次战斗这个条件只能先打这个任务了。

前往旧市街，在靠东边房子的楼梯上去来到Maison Imeida，要讨伐的魔兽就在里面。不过门锁上了，要先前往里街找钥匙。

来到里街的**イメルダ**古董店，跟里面**イメルダ**夫人对话就能拿到钥匙了。返回Maison Imeida利用刚拿到的钥匙进去。作为房子来说虽然有点大，但作为迷宫还是比较小的。注意里面的宝箱有MOV+2的鞋子以及结晶“暗闇**の**刃”。另外BOSS房间门口还有一本料理书，要先将后面出现的任务“帝国书记官**の**身元确认”的任务进行到在龙老饭店拿到料理笔记那一步之后才能拿到这本书。

最深处有BOSS战，战斗胜利后获得“战术书・击”，**ロイド**和**ワジ**两人学会了合体技“**ストライクヘヴン**”。

BOSS スペリオルヤ・カ－

LV	51
HP	7488

BOSS一般攻击能够造成1000左右的伤害，利用**ノエル**的技能让其攻击力减半之后战斗会轻松很多。同场的杂兵比较多而且BOSS会召唤新杂兵，所以前期最好让**エリィ**和**ノエル**的CP都留着好用来发动S クラフト快速清场。另外，特别要注意的是BOSS的赤雾，范围带毒攻击。不过如果血量够而且保证让其一直处于攻击力减半的状态下，就算不治疗也不会威胁到角色的生命安全。

任务 帝国书记官の身元确认

期限	短
搜查费	1000ミラ
DP	4

前往行政区的警察局，发生剧情，对话之后走到警察局西边的会议室跟**エマ**搜查官对话。然后按照指示前往里街，遇到记者**グレイス**和**ツァオ**。剧情过后到东街右侧的龙老饭店，触发剧情遇到了**レクタ－**，同时获得料理笔记。由于被**レクタ－**逃掉了，只能在街上问问情况。先跟东街靠近港湾区入口的**ロイ**对话，然后去中央广场跟百货商店门口的两个小孩对话，得知**レクタ－**逃进了百货商场里面。走到百货商场顶楼就能遇到**レクタ－**。剧情之后还是被这家伙逃跑了，跟小料理的招牌下面的男人对话，然后往西北方走进入欢乐街。跟赌场门口的人对话得知这家伙进赌场了。直接到赌场二楼触发剧情，上演了精彩的一幕之后，任务完成。



完成任务后众人收到了**セルガイ**的电话要到警察学校。经过西**クロスベル**街道途中遇到了一位红发大汉，说了一些莫名其妙的话之后就离开了，随后众人发现西**クロスベル**街道街道上面的要讨伐的魔兽已经被消灭。推测是刚刚那位大汉所为，但已经找不到他了，只好给**エマ**搜查官汇报情况。



来到了警察学校，**セルガイ**课长早就在这里等候众人了。**セルガイ**给大家介绍了**ホアン**事务长，但没有说明这次叫大家来这里的目的，聪明了**ロイド**一下子就猜到了是学习交通法，因为上头给特务支援课配备了一辆导力车。经过一轮学习之后，众人就搭乘新车子驶回特务支援课。

流程：完成两个紧急任务之后会收到课长的联络前往警察学校，从西街的西门出发来到西**クロスベル**街道，往南走，沿路不要漏了宝箱。途中会遇到一名红发的男子，它会向玩家提问帝国的列车上面有多少个人，答案是52个。男子离开后，众人发现这次要讨伐的魔兽已经全部被消灭掉了。支线任务“西**クロスベル**街道**の**手配魔兽”强制完结。

继续南走来到**ノックス**森林道，基本上是一条直路往下走，途中第二个区域的山上有一个高等级怪物宝箱，LV为100，这时候最好还是别惹它。另外森林道路上有一种名叫**ニガトマトボ－イズ**的敌人会即死攻击，同样要小心应对。

继续沿着大路往南走就能来到警察学校，正对着大门的就是大堂，而旁边的门是拘留所，暂时不能进去。进入大堂之后发生剧情，选“交通基本法の讲习”。剧情之后回大堂跟事务长对话获得“阳溜**りのアニエス** 1卷”。来到门口跟**セルガイ**对话后获得“支援课车辆**のキ－**”，这时候就可以驾驶导力车返回支援课的车库了。剧情后进入教室南边的课室把**キ－ア**接回来即可。第一天结束。

第二天

调查终端，出现三个紧急任务，一个简短的小会后，众人马上就投入了新一天的工作。

任务 不审住户の调差依赖

期限	短
搜查费	1000ミラ
DP	4

前往行政区正中央的**クロスベル**市民会馆，到柜台小姐那里领取任务详细内容，然后就会得到三个需要调查的未登记住户。首先是住宅街西南方的两个房间中，靠东北方向的一间，剧情过后去东街游击士协会左边的房子，跟二楼的**ボンド**对话。然后就是东街的“钓皇俱乐部”，也就是之前的“钓公师团”的房子，在游击士协会旁边，调查完俱乐部之后要去里街的GARANTE跟原钓公师团的人对话，剧情后能拿到钓鱼笔记，钓鱼系统也会随之开启。最后要调查的就是旧市街，上方靠近入口的屋子hotus–heights，调查一楼最靠近玄关的房间即可。至此，三个住户都调查完了，返回**クロスベル**市民会馆交任务就能完成。

任务 消えた雨伞の搜索

期限	短
搜查费	500ミラ
DP	3（回答出メイリン的住处+1）

前往西街的面包店与**オスカ－**对话，选“东通**りの**住民”。拿到“**メイリンの**伞”之后，去东街跟钓皇俱乐部右边的民宅里的**パ－ラ**夫人对话。对话后得知**メイリン**的哥哥**ロイ**正撑着一把绿色的伞在周边的街区给妹妹找伞。来到港湾区中央找到**ロイ**，对话两次之后发生剧情，用**メイリン**的伞把**モモ**的伞换回来之后拿回去还给**モモ**，任务完成。



任务　β テストの参加依赖

期限	短
搜查费	100 ミラ
DP	3（游戏获胜 +1）

首先去 IBC，剧情之后跟柜台的**ランフィ**对话。得到“**ボムっと、β 版**”和“IBC **プライマリカ－ド**”。回去特务支援课的终端里安装好游戏，然后选“「**ボムっと**」**をプレイする**”玩一下即可完成任务。



全部三个任务完成之后前往旧市街的交换屋，跟左下角的アシュリ－对话会发生剧情。然后离开市街的时候会再次发生剧情，ヴァルド出现并要求跟ワジ决斗。

BOSS　ヴァルト

LV	40
HP	5360

在前作中**ロイド**也曾与**ヴァルト**决斗，当时双方等级差距悬殊，想必当时玩过前作的玩家们吃了不少苦头。不过这次ヴァルト LV 只有 40，跟初期就已经 LV50 的ワジ少说也相差十多级。所以同样是单挑但难度全无。全程按普通攻击就行了，不过要记得搜集这家伙的数据。

流程：击败**ヴァルド**后随便转一个街区，这时候会收到**フラン**打来的电话要前往矿山町。随后出现新的任务“**マインツ**山道**の**手配魔兽”。前往矿山町最快的方法自然是开车过去，不过路上其实还有不少宝箱，在路上完成支线任务的话还能获得**エリィ**和**ノエル**的合体技，所以建议还是走路过去顺便拿东西。

抵达矿山町之后建议先搜刮一下民居，然后进入村长的家就能获得新的任务委托。

接到紧急委托而赶来的**ロイド**一行人从村长口中得知，通往旧矿山的门不知道被谁破坏了，里面出现大量的魔兽。接到任务后，众人随即来到了旧矿山进行调查，刚进山洞就发现里面有一股熟悉的气息，ワジ判断这是上位属性的气息。正当大家准备进入山洞的时候，突然听见洞口传来了奇怪的声音，马上察觉出那是炸药引子燃烧声音的**ノエル**高声警告众人跑开，没多久洞口就被炸毁了。**ロイド**一行人也被困在里面，尝试过各种手段都无法跟外界联络之后，众人只好先在山洞内查找一下有没有其他的出口之类的。

任务　旧矿山の探索

DP	4

旧矿山的位置就在村子的西北方，进去前请先做好充分的准备，因为进去之后直到完成这个迷宫之前都没办法离开。

起始处有回复点，然后有三条分叉路，右边的路尽头有一个宝箱能拿到一件很不错的女性专用装备，走左边则能够继续前进，而中间的螺旋道路通往一个妖怪宝箱，等级 LV85 左右。

迷宫里面的道路不算特别复杂，但是路程比较长，沿路的宝箱也比较多，注意收集。注意体型较大的**ヴァ－スサラマンド**普通攻击带毒属性，不过也因为体型较大，玩家一般都能发动对其发动奇袭，如果有时属性的魔法更是能把它打得完全没法动。还有一种棘手的怪物就是走路龟速的**モスイ－タ－**，会石化攻击，要多多利用一下身上的石化无效饰品，不然会有灭团的危险。同样走到看见第二个回复点的地方进入下一个区域就会触发剧情，并展开 BOSS 战。

BOSS　フェアリ－ドレイク

LV	56
HP	39045

BOSS 的弱点属性是幻，其次是地，免疫一切异常状态，但是不免疫能力下降类的状态。这场战斗ランデイ会归队，然后ワジ退到支援位置。不过因为 BOSS 不受行动顺序延后效果影响，**ランデイ**的招牌技能也就派不上用场。BOSS 的攻击一般都能造成 1000 多的伤害，但因为不免疫能力下降，所以**ノエル**的攻击力减半依然能为我们带来意想不到的优势。

另外 BOSS 的攻击一般附带封技或者中毒效果，还要小心就是它的 HP 在下降到一定程度会发动必杀技。注意回复以及让其保持在攻击力下降的状态的话不难解决。

经过了一阵搜索，众人来到了一个看似是旧矿山终点的空间。看来没办法找到别的出口，只好往回折返了。正当大家还在推测是谁策划炸毁洞口的犯人的时候，大型的魔物从天而降并向众人发动了攻击，就在千钧一发之际，训练完成的ランデイ及时赶到，跟大家一起合力解决掉魔物。

没多久，救援的人员也跟着来到。虽然大家对炸毁洞口的犯人也进行了调查，但是没有结果，众人只能返回。

在回程的车上，众人跟ランデイ讲述近段时间发生的事情，其中还提到几个跟ランデイ的发色很像红发战士，**ロイド**正要追问的时候，碰巧接到了ダドリ的电话。电话中得知之前ルバ－チェ商会的场地被一个叫做グリムゾン的社团抢走了。而ランデイ也在之后告诉众人グリムゾン社团正是猎兵团赤い星座旗下的组织之一。

走到原ルバ－チェ商会的场地众人会碰到ランテイ以及昨天见过的两个红发战士。对话中得知ランデイ的父亲在跟西方猎兵团的猎兵王同归于尽，而ランデイ也道出了眼前两个嗜血的红发鬼，就是自己的叔父和表妹的真相。

Chapter 2 西ゼムリア通商会议

第一天

“西ゼムリア通商会议”是由ディ－タ－・**クロイス**新市长提出的，要召集各国首脑召开的会议。而同一时间，被誉为大陆史上最高建筑物，备受瞩目的新市厅大楼——“**オルキスタワ－**”也正式落成。而就在各国首脑进入**クロスベル**市，**オルキスタワ－**大楼开放的前一天，警察总部为应对这特殊日子的警备安排而进行了决策会议，特务支援课的成员也参加了这次决策会议。经过安排，支援课这次负责应对各种临时出现的紧急情况以及暗中搜集“赤い星座”的情报。

从这章开始导力车就能够驶往全部的区域了，在终端中会出现 4 个任务，其中紧急任务有两个。全部确认后就可以开始这一天的行程了。



任务　警备队演习の参加邀请

搜查费	1000 ミラ
DP	4+1

直接开车驶往**タンクラム**门，注意二楼走廊尽头的房间走出去的铁桥上的宝箱能拿到 MOV+2 的靴子。上来二楼之后来到东边拐弯处的房间进去，与**タグラス**副司令对话后会发生战斗，因为是三连战所以最好先做好充分准备再进去。出战角色方面推荐**ワジ**，一来他是现在队伍里面魔法攻击力和 MP 都比较出色的角色，二来就是他有小范围解除魔法驱动的技能，这招在对付那些喜欢集体使用魔法的学员时非常有效。另外，同样能解除魔法驱动的**ロイド**和**エリィ**也是这场战斗的推荐角色。

第一战禁止使用魔法，所以最好就是先蓄满 CP 进去用 S **クラフト**或者合体技解决。学员的招式很多都带异常状态，比如大切析带气绝，枪兵的火焰弹射击带燃着效果，而贯通光线射击则带有封技效果。可以考虑预先装上防御这两种状态的饰品。除此之外还要注意他们使用的魔法攻击，一旦发现有人开始咏唱魔法最好先集中火力将咏唱者消灭。另外，能解除驱动的技能也要好好利用。

第二战禁止了技能的使用，好处就是能使用各种大范围魔法了，而坏处就是别人的驱动过程玩家没办法解除，敌人站位都很分散，就算是中等范围的魔法也只能命中最多两个敌人。所以难度比上一场要高，使用的魔法建议尽量选用 4 种普通的属性魔法，因为附带的石化、冻结等效果敌人无法免疫。

最后一战，有鬼教官之称的**タグラス**副司令会亲自加入战斗，将其击败后任务完成。

BOSS　タグラス副司令

LV	61
HP	9450

他对全异常状态以及能力下降免疫，也就是说只能堂堂正正跟他决胜负了。杂兵依然很喜欢用魔法，必须优先阻止，不然放任不管很容易被连环魔法轰到灭团。这里特别推荐ワジ的**ドリニティカ－ド**，小范围攻击带驱动解除，效果非常显著。由于之前一场战斗不能使用技能，只要没人伤亡的话，基本上每人都能积蓄不少 CP，开场后看准情况使用合体技跟 S **クラフト**就能重创对方了。



实用技术　攻略透解

任务　新教授の依頼

搜查费	1500ミラ
DP	4

开车或者坐巴士到圣**ウルスラ**医科大学，刚进门就会遇到**セシル**姐姐。剧情之后从三楼的露台上进入四楼。剧情之后要按照**セイランド**教授吩咐去拜访三个人然后回收问诊表。

要访问的人分别是旧市街的**ディ－ノ**，也就是看门人。然后是欢乐街，剧团的**ニコル**，从大门口左边的走廊绕到舞台，然后从舞台右边的门进去能找到他。最后一位是在**ベルガ－ド**门，直接开车过去，抵达之后进入餐厅找到**クレス**，拿到最后一份问诊表，回去医科大学找**セイランド**教授交任务即可。

完成了今天的任务，**ロイド**立刻就接到了**ミシェル**打来的电话。**ミシェル**告诉**ロイド**关于黑月和**赤い星座**的事情，风之剑圣想跟他们交换一下情报，邀请他们来游击士协会。双方互相交换了情报之后回到支援课总部，然而有位不速之客早就在总部等候着大家回来——此人正是**ランディ**的表妹**シャリィ**。她这次来这里的目的是想邀请**ランディ**去他叔父那里一趟。经过一番火药味十足的对话之后，**ロイド**和**ワジ**决定跟**ランディ**一起前往。

在会面中，**ロイド**单刀直入地询问了他们来这里的目的，而**シグムント**则同样直言回答和帝国政府之间已经签订了价值差不多1亿的契约，但具体内容则不肯透露。同时，他这次叫**ランディ**来是希望**ランディ**接替他父亲斗神的称号，但**ランディ**坚决拒绝。最后**シグムント**让**ランディ**再自己考虑一下，然后送走了众人。

平安回到支援课的三人向课长回报了会面的情况，同时推测价值1亿的契约应该是和保护铁血宰相有关。随后众人回去休息，第一天结束。

第二天

各国首脑在今天抵达**クロスベル**，而市内的戒备也明显森严了很多。由于特务支援课是后援，所以没有被安排到正式的戒备队伍中。因此众人得以跟往常一样在总部边吃早餐边确认今天的任务内容。

任务　子猫の搜索依赖

搜查费	1000ミラ
DP	4

前往东街游击士协会左边的房子二楼，进入靠北边的房子。跟里面的小LOLI对话之后就开始找猫咪了，首先是去外面的鱼店问问。跟老板对话之后发生剧情，**シャ－リィ**出现并且表示愿意帮忙。接着来到住宅区西边的白色房子里面，剧情之后，跟着**シャ－リィ**从楼梯上去就会看见小猫咪的踪影了。随后的只要跟着小猫咪走就能推进剧情。经过了一轮艰苦的围堵拦截之后，好不容易地终于让**シャ－リィ**抓到了小猫。完成主线任务之后返回特务支援课，剧情之后会出现新的任务。

完成了一大堆工作，在特务支援课休息过后，正要投入新的工作中的众人从一只奇怪的白鸽身上收到了一封信件。信件上写着希望众人今天傍晚能去**クロスベル**空港一趟。

来到空港，邀请众人的居然是**リベ－ル**王国的**クロ－ディア**公主。在**ユリア**的带领下，众人来到了**アルセイユ**。在**アルセイユ**上，**クロ－ディア**告诉了众人两国的首脑被人盯上了的消息。把这个消息回报给课长之后，**ロイド**收到了**ヨナ**的邮件，告诉**ロイド**他的秘密基地被人偷偷使用过。于是众人决定去看看情况。

流程：完成“子猫の搜索依赖”这个任务之后。回到特务支援课会发生剧情，离开的时候会收到**クロ－ディア**的飞鸽传书要去空港。从站前街往南门方向走就能来到空港。进入之前最好先把支线任务都完成了。空港的剧情之后回到支援课，这时候收到**ヨナ**的联络前往他的秘密基地，也就是**ジオフロント**B区画。同时**アレックス**入队。

迷宫　ジオフロント B区画

迷宫的路线跟前作几乎一模一样。在开水闸之前把能走的路都走一次，这样就不会漏了宝箱了。地图上的鱼形杂兵普通攻击带暗闇效果，机械形杂兵则会在生命值归零时爆炸，尽量用远程攻击给它最后一击。同样是看见回复点之后的下一个区域就是强制剧情战斗。前作玩家要面对的是巨型机器人，这次面对的是6只冰鸟**アイスコンドル**。出战前最好给队员换上抗冻结的饰品，因为这种冰鸟的普通攻击就带冻结效果。**アレックス**身上本来就有抗冻结的装备，所以如果之前有换他上场的话就不会有太大问题。冰鸟的弱点是地，如果想节省CP可以等他们围上来的时候用地属性范围魔法。还有要注意的是，当这些冰鸟HP在下降到一定程度时会不停使用范围型带延后移动顺序效果的攻击。对魔法咏唱也有一定影响，实在撑不住的话就用S**クラフト**强行插队解决吧。



战斗结束后会来到**ヨナ**的房间，这里有一场之前的小游戏“**ポムっと**”的比赛。对手当然也比之前测试的时候强。虽然无论胜败都不会影响推进但关系到DP还是争取赢了吧。剧情选项选“**それ以外の勢力**”。剧情之后**ティオ**归队。

来到基地的众人发现里面已经一个人也没有了，而就在众人准备开始调查的时候突然响起了警报声，大门也随即关上。原来这是一个陷阱，系统传来了神秘的声音要求支援课的人与其玩一次“**ポムっと**”的游戏比赛，三盘两胜制。如果**ロイド**他们赢了就放他们出去，如果输了就得死在里面，随即周围马上燃气了熊熊烈火。

就在**ロイド**他们好不容易战胜了一局，但周围的环境却越来越危险的时候。**ティオ**及时出现侵入了游戏，并且以其强大的实力将对手解决掉，顺利把**ロイド**等人救了出来。



流程：今天只是多了几个支线任务，没有紧急任务。支线任务可以趁现在先完成，因为后面一旦进入塔之后就无法去购买物品装备以及做支线了。一切准备妥当之后就进去吧。

剧情过后首脑会议就正式开始，而我们负责在外围巡逻。36、35、34三层楼的NPC全部逐个对话一次就能触发剧情。会议到了中场休息时间，到36楼东、西两翼最深处的房间跟两位首脑对话。

如果说这么多的首脑集中在一起开会议会没事发生是不可能的，会议的后半段会场果然受到了袭击。这时候36楼的电梯是关着的，只能从西边的楼梯下去。35楼会场东边的敌人已经被风之剑圣拦下来了，剩下的就是西边入侵的机械兵。支援课随即与其展开战斗。机械兵的弱点是冰属性。

击败几个机械兵之后来到迷宫**ジオフロント**D区画。同样是比较简单的迷宫，注意搜索宝箱即可。抵达尽头后会有两场剧情战斗，其中第一战是杂兵战，比较简单，因此重点讲解第二战。

BOSS　RAT・09装甲车

LV	65
HP	45250

这辆战车除了血厚之外几乎没啥特点，比较有威胁的攻击是导弹会附带1个回合的睡眠效果。对正在咏唱魔法的角色有不小影响。开场之后可以先清除其他杂兵再对付战车，战车全异常状态免疫，但是仍然对能力下降没辙。所以有什么减对方能力的魔法就往它身上招呼吧！比如**ノエル**的攻击力减半技能以及**ティオ**的调查技能（带减两防效果）。反正叠满降低能力的状态之后就能慢慢磨死这坨废铁。

进门后发现，敌人已经被**赤い星座**干掉了，愤怒的**ランディ**冲上前质问为何要杀掉这群人，却被打倒在地。另一方面，前去袭击大统领的军队也被黑月和银所消灭。

由于被敌人入侵，宰相和大统领趁机对**クロスベル**的治安问题进行质疑，针对此事，市长做出了成立**クロスベル**国这一惊人决定。

Intermission ～束の间の休息～

通商会议两个星期以来，**ロイド**等人一直都没脱离那天发生的事情的阴影。而为了让众人身心得到休息，**マリアベル**邀请他们到**ミシュラム**度个假。

跟船上的队员全部对话一次，返回甲板跟**キ－ア**对话。剧情后就抵达酒店了，从房间出来，到另外两间女生的房间给大家打声招呼。接着去一楼最右边的泳装点就能触发剧情。

来到了海滩，这里有四个事件要触发的。首先是跟**ティオ**对话做沙堡，选“ほんの少し”、“素早く/纤细に”、“みっしいキャッスル”。接着就是跟女生们擦太阳油（选谁擦其实都没关系）。还有就是组队打沙滩排球，有4个人可以选，同样按喜好选即可。下面是获胜的选项。

ノエル	里を読んで後ろに下がる；
イリア	全力を込めて高くトス；
ランディ	ランディにトス；
ワジ	ライン际へ山なりに落とす。

最后就是跟**キ－ア**对话，发生捡宝石的事件。三颗宝石的位置分别是**キ－ア**附近、北边崖底以及**エリィ**身上（跟她对话拿到）。收集完了之后跟**シュリ**对话就能完成事件。全部事件完成之后跟海滩上面的冷饮店员对话即可。

返回旅馆后，エリィ突然进来告诉ロイド说キ－ア不知道哪去了。来到酒店一楼西门跟紫色头发的女生对话之后，从西门出去走到ミシュラム迎宾馆就能发现キ－ア。找到キ－ア之后跟她一起去主题公园。

跟公园门口的ティオ对话之后进入剧情，随后能拿到 5 张主题公园的门票，这时候能随便游览主题公园，用光了门票就能继续推进剧情。



回到旅店之后跟同伴一起去ミシュラム迎宾馆。剧情之后睡不着的ロイド出来找水喝，然后再门口看见イリア。离开后ロイド再次回到床铺睡觉，不过这次再被吵醒。原来キ－ア失踪了。从ツァイト的反应得知应该是去了主题公园，于是众人便往主题公园出发，接着会发生战斗。战胜两个敌人之后，小丑出现并作了个自我介绍。随后众人在镜之城的道路上发现了キ－ア，本章结束。



BOSS　メリクルオ－ガス＋ゼニスゼイニ－

LV	66
HP	9817
LV	66
HP	9817

成双成对出现的 BOSS，其中ゼニスゼイニ－会吸收物理攻击，而メリクルオ－ガス则会吸收魔法攻击，战斗的时候一定要注意。另外，它们对全部异常状态都免疫，但是能力下降则不免。所以要有效利用减速等魔法。它们的攻击手段一般是大范围攻击，伤害 1000 左右，带一个回合睡眠效果。所以有必要让魔法系的角色装上抗睡眠的饰品。除此之外，它们还会不停召唤出杂兵ヘイズヘイズ，HP 为 3400，由于是无限出现，所以不要浪费太多时间去清理它们。



Chapter 3　胎动～兽たちの谢肉祭

第一天

ソ－ニャ副司令这天召集了众人来商议关于クロスベル周边最近出现的大型魔兽。而现在警备队又因为クロスベル独立的事情所影响，只能交由特务支援课和游击士协会来处理这些魔兽。从调查结果来看这些魔兽一共有 5 只，经过商量其中 3 只交给游击士协会来处理，剩下的则交给特务支援课。回到支援课总部，ロイド决定还是先解决市民的任务再去处理这些魔兽。



任务　幻兽の对应

从幻兽调查报告书中得知，我们负责的两只幻兽其中一只在ウルスラ间道的中州附近（钓鱼场那里，直接开车或者坐巴士能去到），来到中州的位置就会发现这里多了一个山洞，穿过山洞就会见到其中一只讨伐对象了。第二只讨伐对象是在东クロスベル街道，先乘坐巴士到街道的中转站，打开大地图能看见附近有一个ボ－ト小屋。这里其实是钓公师团被钓皇俱乐部霸占了东街的据点之后的新据点，而幻兽就在这屋子附近。

BOSS　エロンア－ク

LV	65
HP	29300

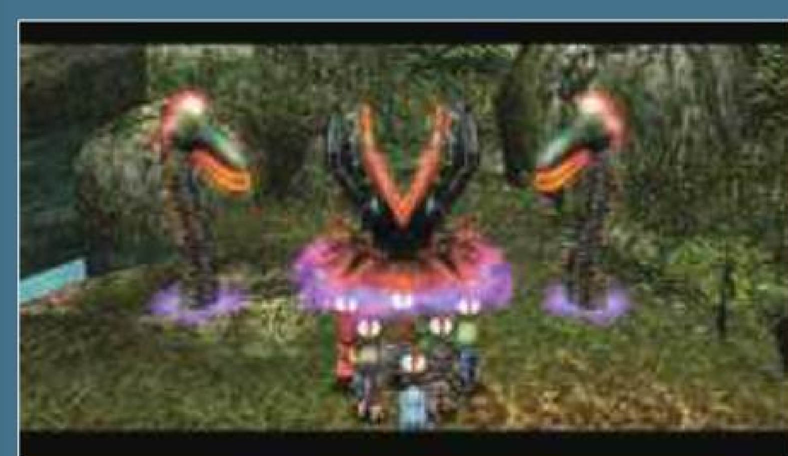
弱点是幻属性，不免疫能力下降状态。BOSS 的攻击主要是全屏附带气绝效果的“冲击波”，以及蓄力的直线魔法攻击，一旦命中至少能打掉好几千的 HP。队伍配置推荐ロイド、エリィ、ティオ、ノエル。ロイド的燃烧的心可以无视冲击波带来的异常状态，加上还有解除驱动的技能，作为主攻最合适不过。ティオ的调查技能附带两防御下降，而且可以二次叠加，用这招来让 BOSS 维持在防御下降的状态下的话前线输出非常可观。而用ノエル的原因则是因为她防御力高，而且有攻击力减半的技能，所以让她跟ロイド冲上前线跟 BOSS 肉搏能大大提高安全性。至于选择エリィ则是因为她作为救护员很适合，让她躲到一边给同伴回血跟解除异常状态，必要时发个魔法攻击提高一下整体输出即可。只要保证 BOSS 的能力一直在下降状态并且我方能够及时回复和解除它的魔法驱动，解决它只是时间问题。



BOSS　ヒドラプラント＋プラントア－ム ×2

LV	66
HP	21280
LV	66
HP	16491

跟之前的幻兽一样，全异常状态免疫但不免疫能力下降。同场则多了两只触手状的怪物，BOSS 主要攻击手段是全屏的酸雨攻击，附带降防效果，还有就是会蓄力大魔法。两只触手的攻击方式是普通的咬击，附带暗闇效果。前一只幻兽的战斗思路这里同样通用，首先让ロイド开燃烧的心冲到最前线攻击，基本上 BOSS 交给他一个人就行了。另外三人则边给他回复边对付另外两只触手。只要保证全员的血量，以及 BOSS 咏唱魔法的时候及时解除驱动，胜利也只是时间问题。



顺利解决掉两只幻兽之后，ティオ感到了出现幻兽的原因可能是某种原因导致了空间扭曲。于是决定在附近搜索一下，没多久，众人便在幻兽出现地点附近发现了一种苍蓝色的花。正当ロイド把花摘下来之后发生了类似空间扭曲的现象，上位三属性的气息随后就消失了。这时，ワジ想起了教会的圣典里面有过关于这种不可思议的蓝色花朵的记载。众人决定去大圣堂调查一下。



流程：击败了最后一只幻兽之后调查其后面的花，然后去**クロスベル**北边的大圣堂。先去**キ－ア**的课室门口，然后跟着大司教到他房间给他看看这种植物，不过大司教好像刻意隐瞒了些东西不说。随后跟着**リ－ス**到教堂北边的寄宿屋找她。**リ－ス**告诉了大家，这种草叫**プレロマ**草，是制作**グノ－シス**的原料。第一天结束。

第二天

流程：经过早饭时候的讨论，为了调查**プレロマ**草这件事，**ロイド**众人决定前往人形工房。注意进入人形工房前最好先将其他的支线任务完成，因为一旦进去之后某些地方就没法再去了。

在机械人偶的带路下找到**ヨルグ**老人，依次问他三个跟结社有关的问题之后，继续进入剧情。沿着山道下去来到导力车附近会收到**フラン**打来的电话，这时候导力车能抵达的地方多了一个“列车事故现场前”。

抵达现场后分别调查车头、车头侧面、车后面的墙壁，之后跟坐在一旁的车长对话。全部调查完之后进入剧情，选“机关车先端**の伤の少なさ**”和“断言**はできない**”。

剧情后返回西**クロスベル**街道往西走来到**ノックス**森林道。在森林道一直往下走就会发现怪物在**ランディ**之前训练的地方留下了很多痕迹，可以断定怪物是进了树海了，沿着绳子下去就会来到**ノックス**树海。

接到了フラン电话的ロイド得知西クロスベル街道发生了列车脱轨事故，从现在的状况考虑应该不是单纯的事故这么简单。抵达现场之后，ロイド对车辆的情况进行了调差，就在还未作出结论的时候听到了巨大的咆哮。沿着咆哮声传来的方向走，经过了森林道一直走到ノックス树海。众人发现这里开满了之前见过的プレロマ草，ティオ也感到了上位属性的存在。

经过一番调查，终于在森林中一个比较广阔的地方找到了一只强大的深红色恶鬼。交谈后得知原来他就是ヴァルド，他自从上次被ワジ击败了之后一直心存不甘，为了获得强大的力量而利用了グノ－シス这种药变成了现在的形态。





迷宫　ノックス树海

刚进入树海之后众人发现这里开满了之前见过的プレロマ草，ティオ也感到了上位属性的存在。

树海这个迷宫一共就两个区域，看上去很像很复杂但实际上几乎是一条直路，注意沿路收集宝箱即可。妖怪宝箱里面有大量的变色龙，集体变色之后非常令人头疼，要注意回复。

树海深处会遇到魔人ヴァルド，不过因为是强制会输的战斗，所以随便打就可以了。

经过了一轮激烈的苦战，众人仍然不敌魔人化之后的ヴァルド，随后ミレイユ三尉带了一支部队来增援。但任凭三队怎样的火力轰炸，魔人依然毫发无伤，然后一记重击就打散了部队的阵型，逃之夭夭。

第三天

自那天跟魔人ヴァルド相遇之后，虽然ロイド与ミレイユ等人已经马上开始了搜查，但还是完全无法找到魔人ヴァルド的影踪。而这天，ロイド在本部接到了ミシェル打来的电话，说リン和エオリア两人失踪了，一直联络不上。

流程：前往东街游击士协会。跟柜台的ミシェル对话之后去IBC，剧情之后去オルキスタワ－。跟一楼柜台的小姐对话之后拿到认证卡。接着乘坐电梯到40楼。ティオ会利用エニグマⅡ的机能去搜索失踪的两人。来到港湾区的码头能找到导力船。跟码头上的工人对话就能上船了。注意上船之前要将支线任务全部做完，上船之后一段时间内就不能再回到クロスベル了。

来到了湿地带会遇到银，这里要从ワジ和ノエル之间选一个人留下，然后银会入队。

迷宫　湿地带

从这里开始可以使用"爆裂模式"了。路线不算特别复杂，沿路就会找到リン和エオリア两人。交给留下来的同伴照顾着她们，我们就能继续前进了。回复点后面就是BOSS。

BOSS　スフリンキマイラ

LV	72
HP	54596

非常难缠的BOSS，尽管银已经加入了队伍，而且这幻兽跟之前两只幻兽一样不免疫能力下降，难缠程度却没有丝毫降低。原因之一是它的速度很快，降低能力的效果消失得很快，其次是攻击威力很高。随便一招全屏攻击就能打出3000左右的伤害。而且还有一招带消失效果的招式，虽然消失了的角色一定时间后会回来，但EP可是一瞬间就全没了。カラミティクロウ作为最优秀的减速魔法这场战斗必备，除此之外ティオ的减两防以及ノエル的攻击减半也是相当重要，一旦看见它能力下降效果消失就要立刻补上。ロイド同样是作为主力，开燃烧的心战斗在前线就对了。稳打稳扎是战胜这BOSS的关键。



第四天

マインツ山道附近的警备队突然受到了赤色星座的袭击，导致该处的警备队一夜间几乎被全灭。当晚，ランディ给众人留下了一封信就销声匿迹了。众人推测他应该不会马上就去マインツ山道那边找赤色星座的麻烦，于是众人决定去他可能出现的地方试试能不能找到他。

从ツァオ那里得到情报，众人从旧矿山的废入口处来到了マインツ山道，这时候ランディ正在凭借自己一人之力和自己昔日的队友互相厮杀着。而就在胜负的天平倾向ランディ的时候，シャ－リィ突然出现并将ランディ击倒。就在千钧一发之际，众人冲了出去与シャ－リィ展开了对决。

流程：ランディ会因为剧情离队。为了追查他的足迹，首先去欢乐街的赌场做个调查，然后就是旧市街的修理屋和交换屋。调查完这三个地方之后接到ツァオ的电话，前往百货商店的屋顶。

从ツァオ口中得知ランディ去了山道那边。从マインツ山道往矿山町的方向走，来到能望到大瀑布的高台前面会发现绳子，沿着绳子下去就能来到旧矿山・废道入口。这边的位置跟之前遇到过幻兽的那个旧矿山其实是相通的，路线比较黑暗，注意可以装上"鹰目"这块晶石从地图上查看敌人的位置。

穿过通道就会来到之前被炸毁的入口处，在回复点准备一下之后出去就会进入BOSS战。

BOSS　シャ－リィ

LV	73
HP	22177

虽说是作为战鬼的女儿，但シャ－リィ的战斗力没想象中高，当然这不代表她攻击力不高：一招范围攻击随随便便就能打出2000多的伤害，必杀技的伤害更加可怕。不过还好能力下降依然有效，用ノエル发动攻击力减半的技能之后，ロイド再发动个燃烧的心可以直接上前跟她对砍。而让ティオ负责干扰、回复、清杂兵等工作比较稳妥。シャ－リィ的HP在一定程度以下会使出必杀技，如果她还在攻击力减半状态下顶多只能打出2000左右的伤害，相对来说比较安全。

Chapter 4 运命のクロスベル

早上在マインツ山道受到ミレイユ率领的部队的镇压撤退之后，赤色星座晚上马上跟第二批同伴会合，以闪电般的速度对クロスベル发动了袭击，整个魔都顿时陷入了火海之中。

ロイド等人虽然已最快的速度赶回来，但クロスベル已经被破坏得残破不堪了。不仅剧场受到袭击，黑月贸易公司的屋子也被炸得粉碎，就连警察局也受到了严重的袭击。刚回来的ロイド等人很快就接到了アレックス的电话，得知赤色星座的人正打算要炸毁IBC的大楼。

在IBC等候着ロイド等人的正是战鬼シグムンド，虽然众人已经竭尽全力但由于实力悬殊太大，还是没能阻止IBC被炸毁。众人只能眼睁睁的看着シグムンド跳上载着シャ－リィ和魔人ヴァルド的飞机离去。



流程：剧情后马上往IBC的方向走，不久就会遇到ランディ的叔父——战鬼シグムンド，随后进入剧情战斗。因为这场战斗限时只有5分钟，而且シグムンド无论HP还是防御力都高的令人发指，基本上可以放弃击败他的念头了。5分钟后进入剧情，第一天结束。

第一天

赤色星座袭击了クロスベル至今已经一个星期了，街道的修复工作也在缓慢进行着。而ノエル也决定了完成了今天的事情之后就回去警备队那边。

轻松的完成了最后一天的任务之后，ノエル决定去医院探望一下妹妹フラン的情况。

流程：完成了支线任务之后，可以直接开车到医科大学。先从大门进去跟一楼的柜台小姐对话，得知フラン在3楼301号病房。在301号病房触发剧情之后再去三楼的其他病房探望受伤的另外两人。把3楼几个房间的人对话一次，然后出来外面跟シズル对话，然后就可以离开医院了。走到医院门口的时候收到了ヨナ打来的电话，说约了众人道港湾区的灯塔见面。见到ヨナ跟他对话，然后进入ジオフロントC区画。

迷宫　ジオフロント C 区画

这个迷宫路线不是特别复杂，但比较长。而且因为**ヨナ**是作为保护对象加入战斗的，Nomal 难度下一般能挨过两下燃烧攻击。不过为了不发生什么意外，建议还是别惹太多麻烦直接往深处跑。其中迷宫里面有两个妖怪宝箱，里面的敌人都是大量的火焰史莱姆，其中一个能拿到核心结晶。建议等过了这个迷宫以后再返回来打。来到深处会受到一台大型机器**トルゾ**–Z 的袭击。将其击败后返回地面即可。

BOSS　トルゾ -Z

LV	75
HP	40506

血厚非常，而且攻击力也很高，还好要保护对象没有加入战斗中来。难得**ノエル**即将要离队，攻击力减半的技能要趁还能用多用点。**ティオ**的防御减半也非常重要，不然除非用魔法，否则打出的伤害非常凄凉。建议队伍中最好有两个擅长用魔法的角色，这样才能勉强保证速度下降跟防御下降等负面效果持续下去，以及兼顾回复的工作。另外**トルゾ**–Z 会召唤出杂兵，不过一般还是先集中击破 BOSS 要紧。

第二天

就在**ディ–タ**–大总统发表了独立宣言的一个星期之后，他对**クロスベル**的人民针对冻结其他各国在 IBC 的资产以及任命风之剑圣**アリオス**为国防长官一事发表了演说。而为了确认这件事，**ロイド**等人前往了游击士协会。在**ミシャル**口中得知**アリオス**昨天已经提出了辞呈，而此时收到了**レクタ**–的电话请**ロイド**等人去原**ルバ–チエ**商会。

见面后**レクタ**–告诉了众人帝国和跟共和国都已经开始集结兵力攻打**クロスベル**，而赤色星座也跟结社结成了同盟关系。此时**セシル**姐打电话来说风之剑圣来到特务支援课并带走了**キ–ア**。返回支援课确定了情况之后得知他们去了**ミシュラム**，于是众人赶紧到游击士协会借了艘快艇去**ミシュラム**。



流程：先去东街的游击士协会，剧情后去里街的**ルバ–チエ**商会。注意进去之前会有提示如果进去之后就不能再出来了，支线任务会全部失败，也不能去购买装备或道具。如果准备好了就出发吧。

来到了**ミシュラム**，之后前往主题公园的镜之城。从这里开始能使用爆裂模式了。进入主题公园后到镜之城这段路上会有 3 只之前遇到过的幻兽等着，不过还好不是连战。它们依次是**スフリンキマイラ**（湿地带遇到）、**ヒドラプラント**（钓公师团）、**フエアリ–ドレイク**（旧矿山），跟之前遇到的招式都差不多，不过等级会相应提高。战术方面，虽然因为**ノエル**不在而没了攻击力减半的神技，但可以让**エリィ**配出**カラミティクロウ**（时 ×8）这招导力魔法，能非常有效的减少这些幻兽的行动次数。在加上**ティオ**的调查技能附带的减防效果，效率大大提高。

跟上次来不一样，镜之塔内部这次充满了魔兽。不过路线并不复杂，只要调查顶层的镜子之后进去就会触发剧情，BOSS 战。

BOSS　アリオス

LV	110
HP	39224

首先要说明的是，这场战斗剧情上是会强制战败的，风之剑圣的实力强得令人发指，普通攻击一下就好几千，HP 下降了一定程度之后会不停使用全屏攻击，S**クラフト**风神裂破



打出的 5 位数伤害更是能直接秒杀全员。不过他有一个致命的弱点——AT 下降不免疫，使得这场战斗并非毫无胜算，**ランディ**的 AT 下降技能难得在这里派上用场了。本战胜利的关键是怎样在短时间内给风剑施加速度下降同时，给我方成员都做速度提升的辅助，然后让**ランディ**用 AT 下降的技能不停的抽。可以的话再发动一个**アダマスガ–ド**（地 ×8、空 ×3）让全员都有一次物理攻击无效的机会，避免了 S**クラフト**的秒杀。如果能从一开始就施加异常状态并封住风剑的行动，战胜它就存在可能了。

众人最终还是未能阻止一切，只能眼睁睁的看着**キ–ア**变成零之至宝和**ベル**一起飞到了**オルキスタワ**–顶部。在**キ–ア**帮助下，结社召唤出来的三台神机以压倒性的力量瞬间消灭了帝国跟共和国的大军。而另一方面，成为了新政府军的**ノエル**出现，逮捕了**ロイド**等人。

断章　偽りの乐土を越えて

被关押在拘留所的**ロイド**想起了**ノエル**的对话以及这几天发生的事情。**ノエル**虽然也很反感**ディ–タ**–他们的做法，但是自己作为国防军的军人，没有违背命令的余地。而关押在同一个**ガルシア**则在一旁嘲讽落得如今下场的**ロイド**，然而就在彼此的互嘲中，却令**ロイド**重拾起决心要从这里逃出去。两人演了一场对殴戏唬骗守门的士兵开门进来，然后将其击晕逃脱。



流程：剧情过后**ガルシア**临时加入队伍。因为两人刚刚从监狱出来，身上自然没有任何物品。由于导力器也被收缴了自然无法使用导力魔法（能拿到武器已经很不错了），因此这部分要注意 HP。不过话虽如此但路上的杂兵能力都不算特别厉害，而且**ガルシア**的战斗力也非常高，技能基本上都是范围攻击，清理杂兵效果一流。要安全逃出去完全没问题。走廊上有些房间是空房间能进去的，搜刮一下能拿到不少非常有用的回复道以及复活饰品。

脱出过程一共有 4 场剧情战斗，其中最后一场杂兵比较多，因此 CP 自然不能节省，开场直接让**ロイド**插队发动 S**グラフト**能有效重创全部敌人，随后让**ガルシア**补几个技能即可。

进入走廊尽头的房间，里面红色的箱子中能拿回所有的道具以及导力器，拿到了之后记得把装备以及导力器上面的结晶都装备上。拉下控制台的阀门就能打开大门离开。走到外面的**ガルシア**决定留下在路口替**ロイド**拖延时间而离队，**ロイド**独自一人往**ノックス**森林道方向逃走。途中还会有一场杂兵战，胜利之后进入剧情，本章结束。



独自一人逃脱的**ロイド**在**ノックス**森林道再次受到重重围困。就在即将力尽被捕的时候，显露出真实姿态的神狼**ツアイト**出现并带走了**ロイド**。在逃脱路上神狼告诉了**ロイド**有关虚神计划的真相以及**キ–ア**是由炼金术制造出来的人工生命这一现实。逃到了**タングラム**门，等待着**ロイド**的，正是七耀教会圣杯骑士团的人，而**ワジ**也在其中。于是**ワジ**向**ロイド**表示出自己的真正身分——守护骑士第九位《苍之圣典》。

终章　それでも仆らは

顺利逃脱的**ロイド**首先要做的当然是先找回被“保护”的同伴。于是**ケビン**驾驶五号机吸引神机的注意，而**ロイド**和**ワジ**所搭乘的 9 号机则在光学迷彩的保护下潜入了魔都。

流程：以前一直只能作为**ティオ**的支援角色的**ツアイト**现在终于能正式加入队伍了。准备好一切之后，到驾驶室跟**アッバス**对话降落即可。首先是在中州降落，往医科大学的方向步行。途中会遇到大型的乌龟——幻兽**エロンア–ク**，LV84。以现在的配置来说对付这家伙比较花时间，而且他一招冲击波就能将人拍飞很远。还是用魔法比较方便快捷，而且**ツアイト**的 EP 很高，可以很奢侈地使用各种高级魔法。

来到医科大学先击退门口的杂兵，归队**ティオ**。前往医院的 302 和 303 两个病房探望**イリア**和**ドノバン**警部，剧情之后**アルモリカ**村。先到宿屋 2 楼找**ハロルド**，剧情后前往离开村子前往古战场。

从现在开始可以使用爆裂模式了。到古战场之后往记得看地图往太阳之砦的方向走，剧情之后会跟赤色星座的部队战斗，胜利后**リ–シャ**入队。

下一个目的地是**マインツ**山道的分歧点，先去人形工房询问关于结社那些神机的情况。然后前往矿山町，注意前往矿山町的隧道里面摆满了地雷，而经过山道分歧点以及抵达矿山町之后各有一场剧情战斗，剧情后**ランディ**归队。

下一个目的地就是西**クロスベル**街道。往市方向走，经过动车事故现场之后沿着铁道走到**ベルガ–ド**门，然后从左边的小楼梯上去月台，从里面的房间绕道对面月台之后会发生剧情。**ロイド**和**ノエル**的单挑。胜利后**ノエル**归队。

BOSS ノエル

LV	85
HP	15128

作为之前的同伴，实力自然跟我们的各位主角差不多，基本上可以让ロイド打动燃烧的心之后跟她硬拼，发动了技能之后睡眠弹的效果也就可以无视了，惟一要小心的就是Sクラフト能打出6000多的伤害。所以尽量不要让ロイド的血量少于这个数。



流程：现在没有归队的同伴就剩下**エリィ**了。前往保养地**ミシュラム**。降落之前会有提示一旦降落就会马上跟赤色星座战斗，而且救出**エリィ**之后之前的区域也无法再次进入，建议先完成全部支线任务再去吧。赤色星座支部队的人员非常擅长施加诸如"暗闇"、"封技"、"封魔"各种异常状态的攻击或者即使，因此最好让我的某个角色学会治疗异常状态，又或者让重要的成员带上防止这些效果的饰品。如果准备好了就降落吧。

エリィ被软禁的地方是迎宾馆。剧情后马上进入战斗，然后从这里到迎宾馆的路上还有好几批赤色星座的军队埋伏。赤色星座的敌人基本上除了AT下降之外全部异常状态以及能力下降都免疫。因此**ランディ**的独有技能又能在这里能大显神通。从浴场进入室内，酒店的楼梯能够进行休息和回复。主题公园那边因为**ツァイト**在声东击西所以不能过去，酒店的楼梯处能进行回复。因为通往迎宾馆的路上也有好几批敌人，而且进入迎宾馆之后马上就会开始BOSS战，所以要好好利用这个回复点。BOSS解决后进入剧情，**エリィ**归队。因为队伍最多只能是6个人，因此这时候要从**ノエル、ワジ、リ－シャ**三个角色中选一个出去待机。

BOSS ムラマサ

LV	87
HP	48500

同场的除了BOSS之外还有两台小型机器人，弱点都是冰属性。两个小的机器人会使用导力魔法，让ロイド或者ワジ给他们解除驱动就能屈死他们了。先解决掉两只小的再慢慢对付BOSS也不迟。BOSS对全部异常状态和能力下降免疫，只能脚踏实地地跟其对决了。



经过**ロイド**等人的努力，成员们又再全部走到一起了。解救**エリィ**以及**マクダエル**议长出来之后，众人马上展开了作战会议。如果要让**マクダエル**议长宣言这个"**クロスベル独立国**"的无效，就必须使用**タングラム**丘陵上的无线电对市民和国防军发信才可以。另外从**ヨルグ**得到的联络，如果能让塔和僧院的大钟产生的共鸣停下来的话，就能解除**クロスベル**的结界，神技的力量也会被抑制。于是众人便马上开始了行动。



流程：救出**エリィ**之后，地图上现在能去的地方变成只有一个，那就是**プ－スタ－**地点。在那降落然后发生剧情之后，再次返回**メルカバ**号。从**マインツ**山道的分歧点降落，往前往月之僧院。门口会发生杂兵战，注意这两台机械人形死掉的时候会自爆，伤害高不止，范围还几乎是全屏般广阔，因此建议让近战的角色都将血量保持在一半以上再将其击破。

迷宫 月之僧院

一楼大堂中间的三个大门都被结界封印着，先从左边的楼梯上二楼走廊，走廊两端都有门能进去。首先是右边门，进去之后来到一个庭院，击破庭院里面的杂兵就能解开大堂右边门的结界。搜索完内部的宝箱之后原路折返。然后是之前的走廊左边的门，进去之后按"西、北、西、北"的顺序进门就能来到一个同样有两个敌人的房间，将其击倒后大堂左边门的结界也解开了。

返回大堂再进入两个已经解开封印的门里面探索，分别能在里面拿到两颗月之宝珠。将这两颗宝珠放到大堂的神像前面的两个做台上就能解开二楼中间的大门的封印。进去之后发生BOSS战。

BOSS 道化师カンパネルラ

LV	90
HP	37170

小丑一开场就会在魔法反射的状态，所以只能用物理攻击来对付他，不过当他HP一半以下的时候这个状态会解除。小丑的攻击方式主要有无视距离的爆炸攻击、变辣椒、全屏的大魔法和必杀技。普通的爆炸攻击一般伤害在2000左右，威胁不大。至于全屏的大魔法和必杀技的伤害在8000到10000左右，保证角色接近满血状态比较重要。回血的手段建议用道具，咏唱魔法时间始终是慢了点，这段时间内可能会被变辣椒什么的招解除掉。辣椒状态说白了只是不能使用技能、魔法、道具的状态，攻击力的数值是不变的，而且能用解除异常状态的魔法解除掉。不过有时运气不好会连续两三个人被变成辣椒的，一定要小心。



另外小丑还有两个特殊技能，换位和替身。前者只是单纯扰乱玩家的位置，后者这是有可能抓我方一位角色来当自己的替死鬼挨下我方其他角色的诸如Sクラフト之类的攻击。如果看见小丑的身影漂浮不定的话就要注意这种情况了。

迷宫 星见塔

星见塔的路线相对复杂一点，而且通道狭隘，很容易撞到杂兵，因此是比较令人头疼的地图。第三层需要解谜才能打开外侧通往4楼的门，方法是在右手边的一个房间里找到星之光玉放到中央的天平两边。另外，星见塔的3、4、7层都分别有一位守护侍女看门。击败她们之后才能继续往上走。而在顶层负责看守大钟的就是钢之圣女——**アリアンロ－ド**。

BOSS アリアンロ－ド

LV	120
HP	59000

LV120完全就是犯规的实力，アリアンロ－ド大概会在开场后第二或者第三次行动就发动Sグラフト，伤害15000以上，以我方角色现时的实力基本上就是秒杀。导力魔法"アダマスガ－ド"（地×8、幻×3，效果是"小圆、辅助"，能使一次物理攻击无效）必备，否则甭想挨过这招必杀技。

因为アリアンロ－ド不受任何异常状态和能力下降，所以只能靠提升我方的能力来战斗了。推荐让全员都装上提高回避率的饰品以及结晶，再让一到两个同伴配出"アクアミラ－ジュ"这个技能来保证全程所有角色都在回避率+50%的状态，这样可以保证钢之圣女绝大部分的招式都打不中我们。不过因为要维持回避率+50%跟物理无效的状态，因此得让两个人来当援护两个人当输出的配置。

钢之圣女HP被打倒一半左右之后面具就会脱落，这时候攻击力跟防御力会更加疯狂。不过只要成功打掉面具，就算输掉也能继续推进后面的剧情。



历尽了千辛万苦众人终于还是将星见塔和月之僧院的大钟所产生的共鸣制止了。**クロスベル**的结界也得以解除，稍作休息。

第二天，实行**クロスベル解放作战**正式开始。特务支援课在其他协力者的帮助下从南门潜入了**クロスベル**，虽然遇到了迎击的部队但最终还是顺利跟**ダドリ－**以及**ゼルガイ**课长汇合。

在两人的带领下，众人来到了**ジオフロントD区画**。紧接着就开始策划**オルキスタワ－**潜入作战了。

流程：做好准备的话，到休息室进行休息就能推进剧情。开始进攻**クロスベル**了，剧情会一直发展到中央广场遇上三个杂兵的战斗，随后跟课长他们汇合，**ダドリ－**入队（这时候又要从队伍里除一个人出来待机了）。

潜入**オルキスタワ－**首先得准备一台导力车，于是回去支援课的车库拿车。就在检查车是否能正常运作的时候，车内通讯器传来了**キリカ**的通讯，要先前往车站一趟

车站。一旦进去，作战就会马上开始，因此进去前还是先准备好需要的道具吧，从大堂穿过围栏进入月台。按指示在3号列车第二节车厢进去找到**キリカ**。

之后，在**キリカ**和**レクタ－**的协助下，**ロイド**等人顺利冲进了**オルキスタワ－**。乘坐电梯上21楼就能进入中枢区画。

迷宫 中枢区划

中枢区画这里首先分了三个区域，第一个区域是传统的一本道形式的迷宫，注意其中一个红色上锁了的房间里面有**ティオ**的新 S **クラフト**，注意搜索一下钥匙。在深处的回复点旁边的门里面击破一堆杂兵，然后就能打开升降梯来到上层区域。

第二个区域要利用靠近中心轴的开关来控制中心轴的平台才能上去顶层，而由于走近那些颜色的光线里面 MP 会不停下降，所以这部分的战斗基本上使不出魔法。所以在这里还是尽量避免不必要的战斗吧。控制升降台能到第三个区域了。



第三个区域靠近升降梯的门现在暂时不用进去，走廊尽头有两扇门，其中一个里面有怪物宝箱，战斗结束后能拿到“风耀珠”，而另一个房间能控制下层的升降台升上来，返回电梯门口的房间从那里进入即可。从中间平台在上一层就能找到回复点。进去旁边的房间解开走廊的锁，穿过走廊就能直接来到塔 30 楼的楼梯间。剩下就靠走楼梯走到 36 楼。【**ビエ－ル**副局长在这里被软禁，**キ－ア**不在。之后从**シズク**那里拿到了**ガイ**的手杖以及**アリオス**给**ロイド**的信 】，剧情之后去东边走廊中间的房间找到**シズク**，拿到了**ロイド** 哥哥用的武器 “**ゼロ・ブレイカ－**”，无疑是目前来说**ロイド** 最强的武器。出来后乘坐电梯直奔顶层。接下来就是 BOSS 战了。

BOSS アイオ－ン TYPE-α

LV	99
HP	81000

也许是因为大钟被拆掉的原因，这台白色神机并没刚出场的时候这么强大。同样不吃任何异常状态以及能力下降，所以我方的战术可以沿用之前打钢之圣女时候的思路，让角色们都装上“回避 2”的结晶，装饰品也最好加回避的。战斗中让**ティオ**发动**アクアミラ－ジュ**提高全员的回避能力，这样 BOSS 大部分的攻击都打不到我们了。BOSS 普通攻击的攻击力一般在 4000 到 5000 左右，必杀技同样能打出五位数的伤害，要及时回复。因为途中会使用技能进入“3 次物理无效 +3 次魔法反射”的状态，所以基本上让**ロイド** 跟**リ－シャ**或者**ランディ**其中一人打“双箭头”，而**ティオ**和另一位魔法角色则只能在远处支援。毕竟攻击无效总好过被反射吧。

顺带一提，因为 BOSS 能进入魔法反射状态，那我们也可以以其人之道还治其人之身。BOSS 的必杀技属于魔法系，而且能打出 10000 多好几千的伤害，这意味着如果反射一次胜过我们打十个回合。笔者就试过凭借魔法反射直接反了接近 40000 的血！所以，“**A- リフレックス**”（空 ×6）这招绝对必备！。



迷宫 碧之大树－神域

很长的一本道迷宫，注意这个迷宫会出现一种**アナザ－ワン**的敌人，被攻击的话会消失而且直接挂掉回不来，HP、EP、CP 三项都会同时清零。要是发现了尽量抢先制或者在他们行动前解决。走到尽头会发现被结界封锁的门。过去之后发生剧情。要解结界必须让有某种“因缘”的人进入里门两边的圣域才能做到，也就是说特定的角色要在队伍中才能打开。首先最左边的是象之圣域，要**ワジ**才能解开，对手是魔人**ヴァルト**；右边那个是色之圣域，**リ－シャ**才能解开，对手是**シャ－リィ**。

而中间的门是业之圣域，打开的角色是**ランディ**，对手自然是战鬼**シグムンド**。



BOSS 魔人ヴァルト

LV	104
HP	74875

跟上次见面比明显强多了——因为这次连能力下降的效果都免疫了。面对这种敌人还是用回避战术比较有效。另外魔人**ヴァルト**的 S **クラフト**威力依然有秒杀的等级，因此物理无效的魔法这场战斗也是必备的。

BOSS 血染めのシャ－リィ

LV	104
HP	72217

众人再次来到了风之剑圣**アリオス**面前，他向**ロイド** 道出了自己的妻子、以及**ロイド** 的双亲，甚至还有**イオン**律师的妻子都是死于当时帝国和共和国之间的谍报战的。而**キ－ア**出现在黑之拍卖会的原因也作出了解答。但始终不肯说出**カイ**的真正凶手。击败**アリオス**之后，**ロイド** 推测凶手可能就是**イオン**律师。

流程：接着往前走来到碧之大树・圣域 2，尽头要面对的是业之领域，需要队伍中有**ランディ**才能进入，里面要面对的对手是**ランディ**的叔父——战鬼**シグムンド**。圣域 3 的尽头是戒之领域，需要**ロイド** 在队伍中才能进入。这个领域需要从怪物宝箱中拿到“**金耀石の键**”、“**银耀石の键**”、“**黑耀石の键**”三把钥匙才能打开对应颜色的大门，而面对的对手就是风之剑圣**アリオス**。

BOSS 战鬼シグムント

大部分攻击都是物理攻击且都是范围攻击，加上此战杂兵会使用全屏范围的攻击，回避依旧是首要考虑的数值。战鬼的 S 必杀技伤害非常高，保证物理无效的状态同时要尽量给所有角色加回避率，以保证控场效果。

BOSS 风の剑圣アリオス

两个杂兵都不免疫能力下降，其中**ゼロ・クロッカ－**会使用无视距离的攻击，单次伤害在 3000 左右，先降低其攻击力可减少威胁。风之剑圣的大部分招式相信大家已经很熟悉了。只是新增了个里疾风，能消除包括反射或物理无效在内的有利状态。而 S 必杀技也会进化，伤害在 17000 左右，依旧靠回避来多个普通攻击，物理无效用来抵挡 S 必杀技。



通过了 4 个领域，终于来到了**エリィ**的好友**ベル**、以及**キ－ア**面前了。经过**ロイド**尽力的劝说，**キ－ア**将要重新作出选择的时候，**ベル**杀死了**イオン**律师并控制了**キ－ア**，甚至说**キ－ア**是通过改变因果律来获得大家的爱护的。无法接受**ベル**的话的**キ－ア**最终还是失去了理智，与碧之大树融合成为了碧之虚神。

BOSS マリアベル

开场的时候角色位置在场地四角，BOSS 也会召唤出 4 个杂兵拦截。直接使用 S **クラフト**清理起来会比较轻松。BOSS 的战斗力比较低，S **クラフト**能打出很可观的伤害。注意一下 BOSS 在杂兵没死光之前会一直复活的。另外，魔法反射依然可以利用一下。



BOSS 碧のデミウルゴス

BOSS 一共分三个形态，第一形态比较轻松，召唤出来的杂兵有魔法反射，所以让**ティオ**之类的角色专心援护就好。打到一定程度伤害之后就会消失。BOSS 被打倒后会可耻地使用 SL，如果同场没杂兵倒是会没了 1/4 的血。将其击倒三次之后进入第二形态。



第二形态血量高达 200000 以上，招式伤害一般会在 5000~13000 左右。更可耻的是如果我们打出的伤害超过 10000，BOSS 就会耍赖般的使出亚空飞翔，直接让攻击者消失几个回合，回来之后 EP 也就全没了。同场的杂兵还会吸收 CP，一次 50，建议优先消灭掉它们。最后要注意 BOSS 的“虚空会煌波”，能消除有利状态。最后就是 HP 一定程度以下之后会使出“时空大崩坏”。一定要及时打断，不然直接 GAME OVER。

击败碧之虚神后，剩下就是慢慢欣赏结局的时间了。

掌机平台一直不缺少包含大量“擦边球”元素的卖肉游戏。这不，继使用触控笔操作，让玩家浮想联翩的《魔女裁判》后，一款以3D爆乳为卖点的美少女动作游戏《闪乱神乐 少女们的真影》也登陆3DS平台。不过在游玩数小时后，洛克发现本作并不只是卖肉这么简单，爽快的战斗、有趣的剧情使本作作为一款动作游戏来看也毫不逊色，在年底的大作狂潮到来之前，用这款游戏过渡一下也是不错的选择。

文 洛克 美编 NINA

攻略透解 GUIDE THROUGH



闪乱神乐 少女们的真影	MMV	动作
3DS 闪乱カグラ –少女达の真影–		日版
2011年9月22日	1人	5980日元
无对应周边		对应玩家年龄：17岁以上

基础操作

按键说明

按键	功能
十字键	角色移动、光标移动
摇杆	角色移动、光标移动
Y键	消除上屏文字（剧情界面）、轻攻击
X键	加快对话速度（剧情界面）、重攻击
A键	对话（非战斗界面）、冲刺、奔跑（长按）
B键	跳跃、空中受身
L键	向前翻页（更衣室、剧情界面）、发动忍转身
R键	向后翻页（更衣室、剧情界面）、发动爆裂忍法
START键	跳过剧情（剧情界面）、暂停游戏
SELECT键	暂停游戏



忍部屋



忍部屋是少女们的休息场所，可以在这里整顿队伍。忍部屋共有“任务”、“交代”、“更衣室”、“设定”、“资料室”、“记录”六大功能，这些功能直观地显示在3DS的下屏部分，玩家只需点击即可进入相应功能，十分方便。下面为各位讲解这六项功能的实际用途。

※ 这些功能都对应忍部屋中的物品，当玩家靠近时会出现相应图标，此时按下A键即可进入。

任务

点击后即可进入任务模式，任务依故事情节分为五章，难度依次递增。本作一共存在70个任务，当玩家完成一个章节的所有任务时，该章节右边将显示一个“济”字图标。任务分为主线任务和支线任务，在左边标有角色头像的任务为主线任务，第一次进行主线任务时必须使用指定角色，完成后即可使用其他角色重复挑战。

※ 任务失败后系统会询问玩家重新挑战关卡还是返回忍部屋，无论选择哪项，玩家都将失去之前所获得的经验值。

评价

过关后系统会根据玩家的表现给出相应评价，评价按分数高低依次分为秀、优、良、可四个等级，影响评价的主要因素有过关时间（越快越好）、杀敌数（越多越好）及连闪次数（最大连闪数越多越好），不过像5–11 胜者なき战い这种限制过关时间的任务，影响评价的要素自然就成为杀敌数和连闪次数，而像5–10 最恐の守护者たち这种限制杀敌数的任务，影响评价的主要因素就为另外两项。

※ 如果以命驱状态过关，那么在评价旁边会出现一个“脱”字，使用命驱状态通过全任务将能获得称号“命驱皆传”、NO.41 画像和忍装束“变装きぐるみ”。



©2011 Marvelous Entertainment Inc.

交代

更换所使用队员的指令，同时也可以在该界面浏览各角色的详细数值。初期玩家只能在飞鸟、斑鸠、葛城、柳生、云雀五名角色中选择一名使用，当完成隐藏任务5-08“传说の大道寺先辈登场！”后即可使用最后一名角色大道寺先辈。由于在第一次进行主线任务时，玩家所操控的角色会被强制更换为剧情角色。因此在攻关过程中最好让队伍的整体实力处于一个平均值，防止发生卡关的悲剧。当然，玩家也可以选择先用强力角色清除任务，等到有实在打不过的任务时，再到一些适合练级的关卡中将掉队角色的等级练上来（适合各阶段练级的关卡在下文的“难点指南”中将会提及）。

※角色的阴阳属性全部练满后会出现最强的闪乱属性，此时选择该角色的时候可以自由地在三大属性中选择一种进行游戏。



更衣室

给角色更换服装的地方，可替换的服装分为制服（普通状态穿着）、水着（命驱状态穿着）、忍装束（忍转身后穿着）及装饰（增加角色能力的小部件，任何状态中都有效）四种，除了大道寺先辈外，其余五名角色各有5件制服、3件水着和4件忍装束。在游戏初期玩家只能使用系统自带的服装，其余服装在满足特定条件后才会开启。

全制服入手条件

名称	入手条件
国立半藏学院　制服	游戏初期自动获得
国立半藏学院　旧制服	完成第一章全部任务
国立半藏学院　体操着	完成第四章全部任务
くまパジャマ	练出全角色的阴乱属性
妇警制服	练出全角色的阳乱属性

全水着入手条件

名称	入手条件
オシャレなビキニ水着	游戏初期自动获得
スクール水着	完成任务3-01“ひと夏の过ち”
レ-スクイ-ン风水着	完成第二章全部任务

全忍装束入手条件

名称	入手条件
立半藏学院　忍装束	游戏初期自动获得
バ-ストガ-ルズ制服	完成第三章全部任务
蛇女5人众の忍装束	打倒最终BOSS怨樱血
变装きぐるみ	以命驱状态完成全部任务

全装饰入手条件

名称	效果	入手条件
インテリメガネ	大幅提升角色攻击力，在命驱状态下可以轻松秒杀BOSS	使用斑鸠完成全部任务
古风な眼带	大幅提升角色防御力，即使在命驱状态下也不会被BOSS的忍法秒杀	柳生学会所有技能（LV.46）
朝食のパン	增加角色的体力最大值	使用葛城完成全部任务
くわえ卷物	胆力上升	使用飞鸟完成全部任务
インカム	道具的效果约为平时的150%	葛城学会所有技能（LV.44）
じっちゃんの太卷き	忍耐力上升，衣服很难被敌人破坏	以秀评价完成所有任务
忍兔ぬいぐるみ	过关后获得的阴阳经验值增加，更容易将两种属性练满（不过拿到这个道具后，基本上所有角色都有闪乱属性了）	使用云雀完成全部任务
天使の轮	治愈力上升，适合在命驱状态下使用	使用柳生完成全部任务
ネコ耳セット	获得的经验值约为平时的150%	飞鸟学会所有技能（LV.44）
キツネ耳セット	能更快地积蓄忍法槽能量	斑鸠学会所有技能（LV.43）
ウサギ耳セット	连闪判定时间延长，一定时间内没有攻击敌人也不会中断连击	云雀学会所有技能（LV.43）

资料室

顾名思义，玩家可在此处查看个人成绩和隐藏要素的解锁情况，本作共有30个称号、42枚画像及31首音乐供玩家收集，这些要素极其耗费时间，如果各位读者对本作不是特别有爱的话，刷这些要素的过程会极其痛苦。

※值得一提的是，资料室中的辞典收录了本作的世界观和大部分系统说明，感兴趣的玩家不妨去看看，会有意想不到的收获哦。

全称号入手条件

序号	称号名	入手条件	其余报酬
01	见习い忍者	完成第一章的全部任务	国立半藏学院　旧制服
02	半人前忍者	完成第二章的全部任务	レ-スクイ-ン风水着
03	一人前忍者	完成第三章的全部任务	バ-ストガ-ルズ制服
04	上级忍者	完成第四章的全部任务	国立半藏学院　体操着
05	忍者师范	打倒最终BOSS怨樱血	蛇女5人众の忍装束
06	飞鸟任务完遂	使用飞鸟完成全部任务	くわえ卷物
07	斑鸠任务完遂	使用斑鸠完成全部任务	インテリメガネ
08	葛城任务完遂	使用葛城完成全部任务	朝食のパン
09	柳生任务完遂	使用柳生完成全部任务	天使の轮
10	云雀任务完遂	使用云雀完成全部任务	忍兔ぬいぐるみ
11	飞鸟全体术习得	飞鸟学会所有技能（LV.44）	ネコ耳セット、画像01
12	斑鸠全体术习得	斑鸠学会所有技能（LV.43）	キツネ耳セット、画像02
13	葛城全体术习得	葛城学会所有技能（LV.44）	インカム、画像03
14	柳生全体术习得	柳生学会所有技能（LV.46）	古风な眼带、画像04
15	云雀全体术习得	云雀学会所有技能（LV.43）	ウサギ耳セット、画像05
16	大道寺先辈全体术习得	大道寺先辈学会所有技能（LV.45）	画像06
17	迅速なる连闪	在一次任务中最大连闪数超过300	-
18	秘传忍法皆传	秘传忍法的使用次数累计超过100次	-
19	一骑当千	累计打倒1000名敌人	-
20	拳鬼击破	完成隐藏任务5-08“传说の大道寺先辈登场！”	可使用大道寺先辈、爆衣中可更改视角
21	命驱皆传	以命驱状态完成全部任务	变装きぐるみ、画像41
22	阴乱の极み	练出全角色的阴乱属性	くまパジャマ
23	阳乱の极み	练出全角色的阳乱属性	妇警制服
24	秀丽无双	无伤击倒BOSS	-
25	豪华绚烂	使用秘传忍法打倒全部BOSS	-
26	百花缭乱	观看过所有BOSS的秘传忍法	-
27	成绩最优秀赏	以秀评价完成所有任务	じっちゃんの太卷き、画像07
28	装备收集家	获得全部服装	-
29	资料收集家	获得全部画像	-
30	天衣无缝	所有角色达到满级（LV.50）	-

全画像入手条件

序号	入手条件
1	飞鸟学会所有技能（LV.44）
2	斑鸠学会所有技能（LV.43）
3	葛城学会所有技能（LV.44）
4	柳生学会所有技能（LV.46）
5	云雀学会所有技能（LV.43）
6	大道寺先辈学会所有技能（LV.45）
7	以秀评价完成所有任务
8	使用云雀完成所有任务
9	完成第五章的主线任务
10	完成第五章的主线任务
11	完成第五章的主线任务
12	完成第五章的主线任务
13	完成第五章的主线任务
14	打倒最终BOSS怨樱血后获得
15	打倒最终BOSS怨樱血后获得
16	完成任务4-03“飞鸟の特训”
17	完成任务4-04“斑鸠の特训”
18	完成任务4-05“葛城の特训”
19	完成任务4-06“柳生の特训”
20	完成任务4-07“云雀の特训”
21	完成隐藏任务5-08“传说の大道寺先辈登场！”
22	完成第五章的主线任务
23	完成第五章的主线任务
24	完成第五章的主线任务
25	完成第五章的主线任务
26	完成第五章的主线任务
27	看完任务1-04“盗まれた财布を取り返せ”开头的剧情部分
28	看完任务1-04“盗まれた财布を取り返せ”开头的剧情部分
29	看完任务1-08“蛇女子学园からの刺客”开头的剧情部分
30	看完任务2-01“葛城の自主トレ-ニング”开头的剧情部分
31	看完任务2-03“蛇女忍军を迎击せよ”开头的剧情部分



序号	入手条件
32	看完任务3–01“ひと夏の过ち”开头的剧情部分
33	看完任务3–02“云雀の单身潜入”开头的剧情部分
34	看完任务3–03“蛇女子学园への潜入”开头的剧情部分
35	看完任务3–06“蛇女の掟”开头的剧情部分
36	看完任务3–08“云雀の居场所”开头的剧情部分
37	看完任务4–02“阴の超秘传忍法书の试练”开头的剧情部分
38	打倒最终BOSS怨樱血后获得
39	以命驱状态完成一次任务
40	剧情自动获得
41	以命驱状态完成全部任务
42	完成任务5–14“闪乱、舞い忍ぶ！”

全音乐入手条件

序号	曲目	入手条件
01	乱れ笑き	初期自动获得
02	忍たちの觉悟	初期自动获得
03	いつも笑颜で	初期自动获得
04	が–るずとぉく	初期自动获得
05	过去と运命と	初期自动获得
06	仲间はここに	完成任务2–03“蛇女忍军を迎击せよ”
07	忍修行	完成任务1–01“战斗训练授业”
08	正义のために	初期自动获得
09	美しく舞うように	用斑鸠完成一次任务
10	求む！强い奴！	用葛城完成一次任务
11	秘められた斗志	用柳生完成一次任务
12	ひとりでできるもん！	用云雀完成一次任务
13	じっちゃんの名にかけて	飞鸟使用一次忍转身
14	目觉めよ飞燕	斑鸠使用一次忍转身
15	血の骚ぎ	葛城使用一次忍转身
16	己を信じて	柳生使用一次忍转身
17	なんとかしなくちゃ！	云雀使用一次忍转身
18	バカにしないで！	完成任务1–06“ぬいぐるみを赌けた胜负”
19	守るべきもの	完成任务5–08“传说の大道寺先辈登场！”
20	～战いへ～	完成任务1–08“蛇女子学园からの刺客”
21	最强へ！	完成任务1–08“蛇女子学园からの刺客”
22	静かに热く	完成任务2–04“斑鸠 对 咏”
23	狂乱の魂	完成任务2–05“葛城 对 日影”
24	无视する奴らへ	完成任务2–06“柳生 对 未来”
25	イジメてあ・げ・る	完成任务2–07“云雀 对 春花”
26	运命 ～忍びの掟～	完成任务5–06“战いの果てに”
27	乱れ笑き（ル–プVer）	完成任务5–06“战いの果てに”
28	败者の定	完成任务5–06“战いの果てに”
29	决战狂想曲	完成任务5–07“忍の道”
30	激・热・舞	完成任务5–08“传说の大道寺先辈登场！”
31	真影	打倒最终BOSS怨樱血

战斗指南

战斗画面



1. 体力槽：显示角色的体力，降至0后任务失败，体力槽的长短和角色的体力值有关，最大999。

2. 忍法槽：发动秘传忍法所必要的能量，攻击敌人或是被攻击都会增加能量，初期只有一格，通过升级可以增加忍法槽的最大值。

3. 衣服耐久力：受到攻击就会损耗，磨损到一定程度后角色的服装会被破坏。

4. 角色头像：显示角色的头像，根据角色当前属性不同，角色也会呈现出不同表情。

5. 敌人信息：显示敌人的剩余血量，BOSS战中BOSS的血量显示在画面下方。

6. 连闪次数：显示玩家当前的连闪数，连闪数越高所获得的经验值也越多，在一定时间内停止攻击连闪会重新计算。

基础动作

游戏的基础攻击系统和《无双》系列”相似，通过Y键的轻攻击和X键的重攻击相互配合，就能轻松打出一套绚丽夺目的连击。其中轻攻击具有发生速度快、“绿碎”攻击能将敌人吹飞的特点，但攻击范围和杀伤力都不太乐观；重攻击的优势则在于攻击范围大，发动“绿碎”攻击的时候能将敌人打至高空。至于这两种攻击如何取舍，在下文中洛克会做出详细介绍。

初始状态下的角色招式很少，通过升级、提升阴阳属性都可以习得新的体术，在游戏中玩家可以在下屏观看角色的连闪列表，值得一提的是，在连闪表下方的XX段（XX代表相对应的数字）并不代表该段能打出多少连闪，而是角色习得此招所需要的等级。

绿碎

本作战斗的最大要点是通过连闪派生出的“绿碎”攻击，发动绿碎攻击的条件很简单，只要按下屏的连闪表打出一段以绿色标志结尾的连击即可，例如飞鸟在发动忍转身前连续输入YYYX就能发动绿碎攻击。绿碎攻击不仅具有破防效果，还能将敌人浮空形成新的追击，是游戏中和BOSS决斗时的主力输出手段。

由于本作中出场的BOSS无一例外都具有超高的硬直，如果和他们硬碰硬吃亏的必然是我方角色，此时就要利用“算刀”技巧。相信一些经常玩动作游戏的玩家对该技巧不会陌生，所谓的算刀就是计算好自己和敌人的距离并提前出招，这样当敌人发动进攻的时候我们就能刚好使出绿碎攻击让敌人陷入硬直状态，以达到事半功倍的效果。拿飞鸟举例，其忍转身后最有威胁的一招莫过于最后的两次旋风斩，此招不仅攻击范围大，也可以让敌人陷入长时间硬直。不过和BOSS发生正面冲突的话，我方最多只能输入4次轻攻击就会被对手打断连闪，此时我们可以采用在BOSS不远处空挥，等到要发动旋风斩的时候主动靠近BOSS，这样在和BOSS接触的一瞬间就能使出旋风斩攻击BOSS。



飞翔乱舞

飞翔乱舞可以说是战斗系统的精华所在，若想要在游戏中打出上千连闪，往往需要依靠飞翔乱舞进行追击。当角色使出绿碎攻击击飞敌人的时候，屏幕中会出现一个向外扩散的绿色圆圈，只要在圆圈尚未消失的时候按下 A 键就能使出具有空中追击效果的飞翔乱舞。由于角色在发动飞翔乱舞的过程中处于一个较为安全的状态，因此在初期使用阴属性作战时尽量多使用这招躲避敌人的攻击，值得一提的是，在空中连击时即使敌人已经死亡，我方也能继续追击，从而增加忍法槽的能量，这个技巧在前期一些带杂兵的 BOSS 战中十分有用。

一般来说，在杂兵战中通常以轻攻击为主，这样在之后的飞翔乱舞中角色将一直处于低空状态，追击时可以顺手攻击到未被浮空的敌人。而在 BOSS 战中就需要玩家活用轻攻击的吹飞和重攻击的浮空效果，平时我们可以利用轻攻击将 BOSS 吹飞到版边，再利用重攻击将 BOSS 打到高浮空状态，此时推荐各位不要使用飞翔乱舞进行追击，在版边利用重攻击招式收尾使 BOSS 浮空后，应马上在原地不断空挥卡住 BOSS，只要操作得当，可以使 BOSS 处于无限浮空状态，这也是在未习得阴乱属性前对付 BOSS 的一种无赖招式。



爆裂忍法

在战斗中按下 R 键即可发动爆裂忍法，爆裂忍法具有攻击范围大、杀伤力高、蓄忍法槽快的特点，而且在发动过程中角色处于无敌状态，无论用来输出还是躲避敌人的招式都十分有用。不过这么好用的技能系统自然不会让我们白白使用，释放爆裂忍法的时候会依当前角色的属性扣除一定量的 HP，其中阳乱属性扣除最大体力值的 10%，闪乱属性扣除最大体力值的 5%，阴乱属性比较特殊，使用时没有任何副作用。

新手需要注意的是，除非角色处于阴乱属性，否则不要轻易使用爆裂忍法，这样很可能将自己的血量下降到一个危险值。通常情况爆裂忍法用于躲避 BOSS 的攻击，或是在被攻击的时候将敌人弹开而避免造成更大损伤，一些持续时间长的招式和秘传忍法都可以使用爆裂忍法闪避。

忍转身

当角色处于阳乱属性和闪乱属性下才会用到的系统，在这两种模式中角色会穿着制服装登场，此时角色的能力并未完全解放，且忍法槽也只有一格，当蓄满一格忍法槽的能量时按下 L 键即可使用忍转身，发动后的角色将解放所有能力，穿着也变为忍装束。值得一提的是，发动忍转身后角色的体力会回满，因此在一些高难度的 BOSS 战中可以先用第一条血适当削弱 BOSS，等血量下降到危险值时再变身。





秘传忍法

相当于其他游戏中的必杀技，我方六名角色每人都拥有两种秘传忍法，其中第一种秘传忍法在游戏初期就能使用，发动方法为 L 键 +Y 键，消耗一格忍法槽能量。第二种秘传忍法在第四章中通过剧情习得，攻击力和演出效果比第一种秘传忍法都要强不少，但需要消耗两格忍法槽能量，发动方法为 L 键 +X 键。由于秘传忍法在发动过程中角色处于无敌状态，且持续时间要长于爆裂忍法，因此在 BOSS 战中可以故意留下忍法槽能量用来躲避一些爆裂忍法很难躲开的招式（如最终 BOSS 怨樱血的激光攻击）。

破衣系统

本作在发售前就大肆宣传游戏中的各种杀必死镜头，不料在实际游戏中这种画面可以说是少之又少，在游戏中忍装束会随着衣服耐久力的消耗而逐渐破损，当破损到一定程度就会出现服务玩家的“杀必死”画面，除了隐藏角色大道寺先辈外，每名角色的衣服都能击破两次。需要注意的是，在 BOSS 战中如果用秘传忍法结束战斗，无论之前我们是否有将 BOSS 破衣，都会以全破状态结束战斗。

※ 由于阴乱属性在开场时就脱下外服，因此没有衣服耐久力。

阴阳变化

阴阳变化算是游戏中最值得玩家研究的部分，我方所操控的六名角色都具有阳乱、阴乱及闪乱三种属性，其中阳乱和阴乱属性在将阳属性和阴属性练满后出现，而闪乱属性则在阳乱和阴乱双双练满的情况下出现。出现闪乱属性后，在“交代”画面更换角色时可以自由选择该角色以哪种属性出战，下面列出几种属性的特点：



属性	特点
阳	・进入任务默认为阳属性，通过高连击积蓄阳属性槽能量 ・增加连闪回数，连闪表变为“阳属性连闪” ・可以使用飞翔乱舞
阳乱	・当阳属性槽蓄满后，进入任务默认为阳乱属性 ・攻击范围增加 ・忍法槽的积蓄速度增加 ・飞翔乱舞的最大次数增加至3次 ・更容易让敌人进入硬直状态
阴	・在角色出击画面中按下L键+R键进入阴属性，通过不断使用命驱状态积蓄阴属性槽能量 ・提升攻击速度和移动速度 ・攻击力上升3倍，防御力为平时的20% ・可以使用飞翔乱舞
阴乱	・当阴属性槽蓄满后，在角色出击画面中按下L键+R键进入阴乱属性 ・攻击力上升5倍，防御力为平时的10% ・飞翔乱舞的最大次数增加至2次 ・爆裂忍法不消耗体力
闪乱	・阴乱和阳乱属性都出现的情况下，在交代画面中选择 ・爆裂忍法损失的体力变为最大体力值的5% ・攻击力和防御力小幅度提升 ・忍法槽的积蓄速度增加 ・能无限使用飞翔乱舞



难点指南



全任务系

毫无技巧可言，纯粹靠磨时间完成。不过为了最大限度地节约时间，推荐先将所有人练出阴乱属性，开始任务后一直使用爆裂忍法+秘传忍法秒杀全图。通常使用一个角色完成全部任务，也可以顺便将这名角色的等级练到 LV.50，称号“天衣无缝”也可一并拿下。

全体术系

同样靠消磨时间来获得的要素，除了刷全任务升级外，玩家也可选择在一些适合练级的关卡中刷等级，推荐关卡有 4–05“葛城の特训”和 5–11“胜者なき战い”，其中 4–05 适合 lv.20 ~ LV.35 的角色升级，本关胜利条件为破坏三颗岩石，只要最后一颗岩石不被破坏，这关就会不断刷新杂兵，只要不中断连击，想在数分钟内连升几级也不是什么难事；而 5–11 则适合 lv.40 以上的角色升级，由于本关会在 4 分钟内不断刷新杂兵，因此攻击力越高得到的经验值也越可观，推荐以阴乱属性进行任务，利用该属性下爆裂忍法不消耗体力的特性，无限发动爆裂忍法可捞到大量经验。

※ 练级时推荐先将飞鸟的全部技能学会，装备饰品“**ネコ耳セット**”后一次能捞到更多经验值。

NO.11称号“迅速なる连闪”

想要取得该称号，最好选择一些会在附近不断刷新杂兵的关卡，或是佩戴饰品“**ウサギ**耳**セット**”。这里推荐各位在 4–05 或是 5–11 进行，使用阳乱属性和闪乱属性，只要一次性打中 6 名左右的敌人，配合三次飞翔乱舞可轻松达到 300 连闪。

NO.26称号“百花缭乱”

让很多玩家都头痛无比的称号，其实大部分玩家都遗漏了任务 2–02“大好**きなひばり**”中的云雀，要知道她的秘传忍法也算在内。本作中的 BOSS 一共有 14 种秘传忍法，下面列出本作中全部秘传忍法来源：

1. 蛇学园的五名对手每人有两种秘传忍法，共计 10 种，推荐在任务 5–14“闪乱、舞い忍ぶ！”中刷出全部演出动画。
2. 任务 5–06 中超变身的焰有一种秘传忍法。
3. 任务 5–08 中的大道寺先辈有两种秘传忍法，需要注意第二种秘传忍法“天地闪乱·猛虎拳”的发动频率很低，如果一直看不到，可以考虑以自杀的形式迫使她使出这招。
4. 任务 2–02 中的云雀有一种秘传忍法。

怨樱血

这个最终 BOSS 有点无赖，如果挑战时等级没有 LV.40 会比较痛苦。怨樱血分为近战攻击和远距离激光攻击两种模式，其中近战攻击用爆裂忍法都能轻松避开，但激光攻击由于持续时间多达 3 秒，如果掌握不好爆裂忍法发动的时机必然中招，比较稳妥的方法是留下一个秘传忍法，利用秘传忍法的无敌时间躲过攻击。

由于阳乱属性的输出能力不高，加上战斗中很难发动飞翔乱舞，因此推荐各位使用阴乱属性应战，战斗中多使用爆裂忍法可以达到事半功倍的作用。需要注意的是 BOSS 的激光攻击，躲避失败必然惨遭秒杀，平时最好保留一个秘传忍法用来躲避这招。

速杀BOSS技巧

第一次剧情战时系统会强制让我们和蛇学园进行 6 连战，在任务 5–06“战いの果てに”和超变身的焰对决时故意留下两个秘传忍法，并以命驱状态和怨樱血开战。进入战斗后以最快速度冲到 BOSS 身边，由于有两个秘传忍法在手，10 秒内速杀 BOSS 完全不成问题。

※ 通关后在更衣室按住 X 键后可利用陀螺仪功能更改视角，可惜视角被控制在 45° 以内……

大道寺先辈

击败怨樱血后出现的主线任务，全员以斑鸠→葛城→柳生→云雀→飞鸟的顺序和大道寺先辈战斗，比较头疼的地方在于 5 人共享 3 个回复道具“二回战”（体力值和忍法槽全部回复），且任意一人战败都要从斑鸠部分重新开打。可以说这场战斗是本作中难度最高的任务，想要赢得稳妥最好让全员达到 LV.40，并尽量让实力较弱的葛城和云雀习得阴乱属性。如果战斗中被大道寺先辈使用升龙拳打到空中，受身后切记不要原地落下，这样很可能会遭到她的连续追击，受身后在空中使用几次冲刺拉开距离比较妥当。限于篇幅问题，洛克在这里就不一一举例每个人的详细战术了，实在打不过的各位可以参考一个比较无耻的战术——所有人都用阴乱属性应战，开场后立刻使用爆裂忍法攻击对手，大约 3 ~ 4 次就能将大道寺先辈打入眩晕状态。至于接下来该怎么做，相信不用洛克多说了吧?

※ 获胜后在破衣画面中可以按方向键更换视角。

闪乱、舞い忍ぶ!

打倒大道寺先辈后出现的隐藏任务，我方使用一名角色单挑蛇学园的五名忍者，敌方出场顺序为咏→日影→未来→春花→焰。这五个女忍实力和之前相比并没有多大提升，在战斗中只要留意她们的秘传忍法就没多大问题。需要注意的是，本战和大道寺先辈一战类似，5 次战斗中共享两个回复道具“二回战”，因此开场后不要急于使用“忍转身”，在普通状态下能打多少血就打多少，等实在没血了再使用“忍转身”回满体力。当然，在阴乱状态下无限使用爆裂忍法的无耻战术对她们也依然适用。



足球场上，我等着你！FIFA 12足球白皮书



FIFA 12	EA	体育
多机种 FIFA Soccer 12		美版
2011年9月27日	多人在线	59.99美元
对应X360、PS3		推荐玩家年龄：全年龄

足球运动是目前全球体育界最具影响力的体育运动之一，故有世界第一大运动的美称。据统计，世界杯决赛时尚史上最多一次的观众人数达到了13亿(中国就占1亿多)。足球包含的东西太多——有战术、有技巧、有运气……每个热爱足球或喜欢足球的人都在足球场上找到了自己需要的东西，也许是国家荣誉感、也许是对技术的痴迷、也许是对每场比赛不可预料的结果的好奇，也许只是想看看自己的偶像如何英姿飒爽……也许当你置身足球场，周围的氛围能让你无法HOLD住，这就是足球的魅力所在！数目众多的球迷之中，也有不少游戏迷，能将自己的足球理念放置于游戏中，然后再亲手用手柄表现出来自然会觉得非常有趣。《FIFA 12》的推出给了所有玩家球迷实现这一愿望的机会，游戏相对于前作再度进化，加入了真实随机碰撞系统，并完善了《FIFA 11》中便大受好评的花式过人操作。EA "《FIFA》系列"执行制作人Kaz Makita说："《FIFA 12》中的变化是完善性的改变，并非根本性的改变。为了制作一部有史以来最为真实的《FIFA》作品，我们使用了最新的'球员冲撞引擎'，以保证为玩家带来最真切的感受。"另外，本作中的Tactical Defending让游戏的防守发生了巨大变化，让这个足球游戏的防守不再是简单冲上去抢球，而是真正意义上配合队友，利用阵型进行防守。也许一部分玩家会觉得上手有点不适应，但慢慢进入角色后，你会发现《FIFA 12》独一无二的魅力。

赛前准备——操作篇



"《FIFA》系列"的操作一直很人性化，不论你是一直玩"《FIFA》系列"，还是从实况阵营转战过来，你都能够找到合适自己的操作方式。如果对两种操作都不满意，那么你还能自己定义键位。本作采用的全新防守系统Tactical defending（以下简称TD）相对于系列之前的作品有较大变动，不过因为TD的加入，游戏的防守也真实了不少，如果玩家适应不了，当然也能在Settings里的手柄设置里面更改，将最后一项防守选项由"Tactical defending"改成"Legacy Defending"，那么游戏的防守系统将变回原来与《实况》相同的防守方式，即A键为上抢，X键为呼叫队友围抢。以下的基本操作详解是基于Alternate操作模式并选择TD防守模式下的，请各位读者注意。



▲在防守过程中按下十字键下，会有四种不同的团队防守战术选择。

基本操作 进攻（以X360版本为准）	
A	短传/头球
B	长传/头球
Y	直塞
X	射门/头球
LB	降低带球速度
LB+X	吊射
RB+X	推射
X后A+LS（任意方向）	假射
B后A+LS（任意方向）	假传真扣
LB+Y	过顶长传
RB+B	低空直塞
B*2	低空长传
B*3	贴地长传
LB+B	高抛长传
LB按住	强制停球并面向对方球门
LT+RT	横向带球移动
RB+A	技巧传球
LT按住+X	球员天赋射门
RS	大步趟球
RT	加速
LT	低速带球/花式动作准备
LT+LS	停球加转身

基本操作 防守	
LB	自动换人
RS	手动换人
X	断球/拉扯（在与对手贴身时）/解围
B	铲球
LT按住	跟人防守
A按住	跟球防守
RB按住	呼叫队友围墙
LT+RT按住	加速跟人防守

任意球基本操作	
A	地滚球短传
B	长传
X	弧线射门
LB+X	地滚球射门
Y	人墙起跳
A	人墙中防守队员向前封堵
LT oe RT	移动人墙

角球和边线球基本操作	
B	弧线过顶传球
B*2	低空弧线过顶传球
B*3	地滚球
A	短传
A	发短距离界外球
Y	发短距离界外球（手动控制）
B	大力掷界外球
LB	移动接球队员

点球基本操作	
X	射门
RB+X	推射
LB+X	勺子射门
RS	守门员扑救
LS	控制守门员移动

守门员基本操作	
X or B	开大脚
A	短传
Y	弃门出击/将球放下
Y*2	停留在球门线上
RB	将球抱起来
SELECT	选择控制门将





TIPS X360与PS3按键对应：B→○、A→X、X→□、Y→△、LB→L1、LT→L2、RB→R1、RT→R2

全自动？半自动？手动？——控制设置

搞清楚基本的操作之后算是刚刚入门，在控制设置里面，我们可以设置各种指令的辅助功能，这个功能大致可以理解成不少赛车游戏中的辅助选项，全部打开会让玩家在游戏中的操控变得简单，但玩久了之后玩家会觉得枯燥无味，而将辅助关闭之后比赛的真实性不仅会立刻上升数个档次，而且可以完成不少全自动设置下无法使用的技术。当然，这样对操作的要求自然水涨船高，下面笔者来说明一下每个选项的作用，请不同程度的玩家自行选择设置，以获得最好的游戏体验。



▲本作的TD防守主要依赖按住LT跟紧对手。

Auto Switching（自动换人）：这个主要是在防守时按LB进行防守队员的切换辅助，开启自动换人系统会自动切换我方离球最近的防守队员，不过有时候会因为对方多脚传球而切换过于频繁，导致玩家防守时手忙脚乱，所以建议该选项设置成Air Balls，即争高球时自动切换，对于落点的判断，系统还是非常准确的。

Auto Switching Move Assistance（球员自动向球的方向移动）：这个是电脑自动派本方球员跑向对方控球球员（或者运行中的皮球），因为有之后的TD，所以这个建议大家选择关闭，开启没有必要，很容易造成失位。

Passing Power Assistance（传球力量辅助）：这个不用过多解释了吧，《FIFA 11》中就出现的选项，为的是防止二过一乒乓球流打法，如果你想继续乒乓球，那就开着吧。

Pass Assistance（传球方位辅助）：这个最好选择Semi，就是半自动，全手动和人对战的时候还是会有延迟，半自动既能够传出意想不到的球，也能避免更多的失误。

Through Pass Assistance（直塞球辅助）：一般选择全自动的话会电脑会帮你调整直塞的方向，这样不用调整便能很快出球。如果选择全手动，直塞球有的时候需要一点想象力，并且要精准的配合LS出球，这样可以传出意想不到的球。毕竟直塞比普通传球使用次数少很多，用全手动不会有很大影响，在《FIFA 12》里如果直塞用全手动，你可以很明显感觉出，直塞球和《FIFA 11》不一样，本作会根据你接球的分量来影响直塞球的路径，比如：传过来的球速很快，那你直塞球轻轻一按，分量就很大，这点是需要注意的。这个选择自动或手动玩家可以根据个人习惯来。

Shot Assistance（射门辅助）：推荐半自动，理由是全自动很多球会上门柱和横梁，因为游戏判定的关系，射门不容易控制。但如果全手动，有些球，就算单刀都会可能控制不好，所以用半自动最合适。当然了，如果你对自己手动操作射门很有把握，全手动也无妨。（射门全手动可以根据实力调整，但传球全手动还是不推荐）

Cross Assistance（传中球辅助）：其实和射门一样的道理，因为传中球一般都是下底传中，所以如果全手动有些时候会误操作，直接一脚飞上看台，自动又缺乏创意，半自动最合适。

Lob Pass Assistance（长传球辅助）：这个极力推荐全手动，长传球是最可以打出球场宽度的一种打法，包括去年新加入的低弧线的长传球，用的好的话，进攻手段会陡增，但是长传力量的把握需要一段时间来练习。

Save Assistance（门将辅助）：顾名思义，这个是守门员控制的辅助，一般情况默认便可。

Analog Sprint（线性加速）：这个《FIFA 11》新引入的选项，用RT控制加速速度，这个默认是关闭，把它开启之后，玩家可以利用RT键按的深浅，控制球员究竟是小碎步还是大步趟球，在游戏中作用非常大，变速启动可以增加突破时的效率，就算玩家开始不适应，也可以慢慢体会。

Defending（防守控制）：默认的是Tactical Defending，当然，玩家也能切换成原来的防守方式。但如果追求真实感，请选择Tactical Defending；如果对足球有很深的了解，也请选择Tactical Defending；如果希望控制比赛，那么更是应该选择Tactical Defending。这个新的防守模式很多人不适应，但真实足球比赛中，没有哪个球队一直上抢的。游戏中防守队员距离进攻队员的位置从中场到本方后场，距离是越来越近，这个是很真实的，不可能全场紧逼。在这个新的防守系统里，只要你卡好位置，对方很难攻入你的腹地。这么来说吧，原来你走的是五子棋，现在是围棋，三条线的位置和空间，都需要你在防守的时候做出判断，否则你就危险了。Tactical Defending不是让你单一控制一个防守队员的，你需要不停地在几个防守队员之间切换，确保防守阵线统一。



关于点球

本作的点球和前作没有太大的区别，右下角是准度槽，只有指针在绿色区域才能踢出好球，选定指针之后直接就进入射门蓄力状态，一般不要蓄过百分之50，不然很容易踢飞。在蓄力的同时一直到球员将球踢出，这个时间段玩家是可以控制射门的方向的，默认是中间。不熟悉的玩家可以到Arena里面练习点球，按LT键将点球蓝色准心打开，这样更方便练习，不过在正式比赛中这个准心是看不见的，只能依靠玩家的手感了，当遇到绝杀点球时手柄还会震动，非常真实。



▲Arena模式下罚点球可以按LT调出蓝色准心。



▲方向蓄力过久准心会偏出门框范围。



▲操作不当时罚球队员甚至会在点球时滑倒。

关于技巧动作

由于EA多年来致力于“《FIFA街头足球》系列”的开发，使得他们有很多足球比赛中花式动作的开发经验，当然，他们也很喜欢将一些街头足球的动作融入的《FIFA》中，虽然过去这些花式动作大多是华而不实的招式，但近年来，这个系统已经越来越成熟了，《FIFA 12》中防守队员吃技术动作的硬直变大，使得玩家更愿意在游戏中使用这项华丽的技术。本作的技术动作高达四十多个，但大多数是颠球和复杂的花式动作，其实真正能在激烈的比赛中运用的过人动作不多，因为在比赛中做过于复杂的假动作自然降低进攻的流畅度和速度，而且那些复杂的组合动作不好驾驭，稍把握不好距离就会白白把球送给对方。这里，笔者给大家介绍几个比赛中实用的技术动作，操作简单，动作幅度大，非常实用。（PS：注意这些技术动作非要那些带球技术好的队员才能使出来，如果你想拿门将之类玩出各种花活是不可能滴）



马赛回转

足球大师齐达内最擅长的过人动作，在行进过程中踩球转身，由于没有停顿动作一气呵成，防守队员很难判断。

输入方法：按住 LT+RS 旋转 270 度。





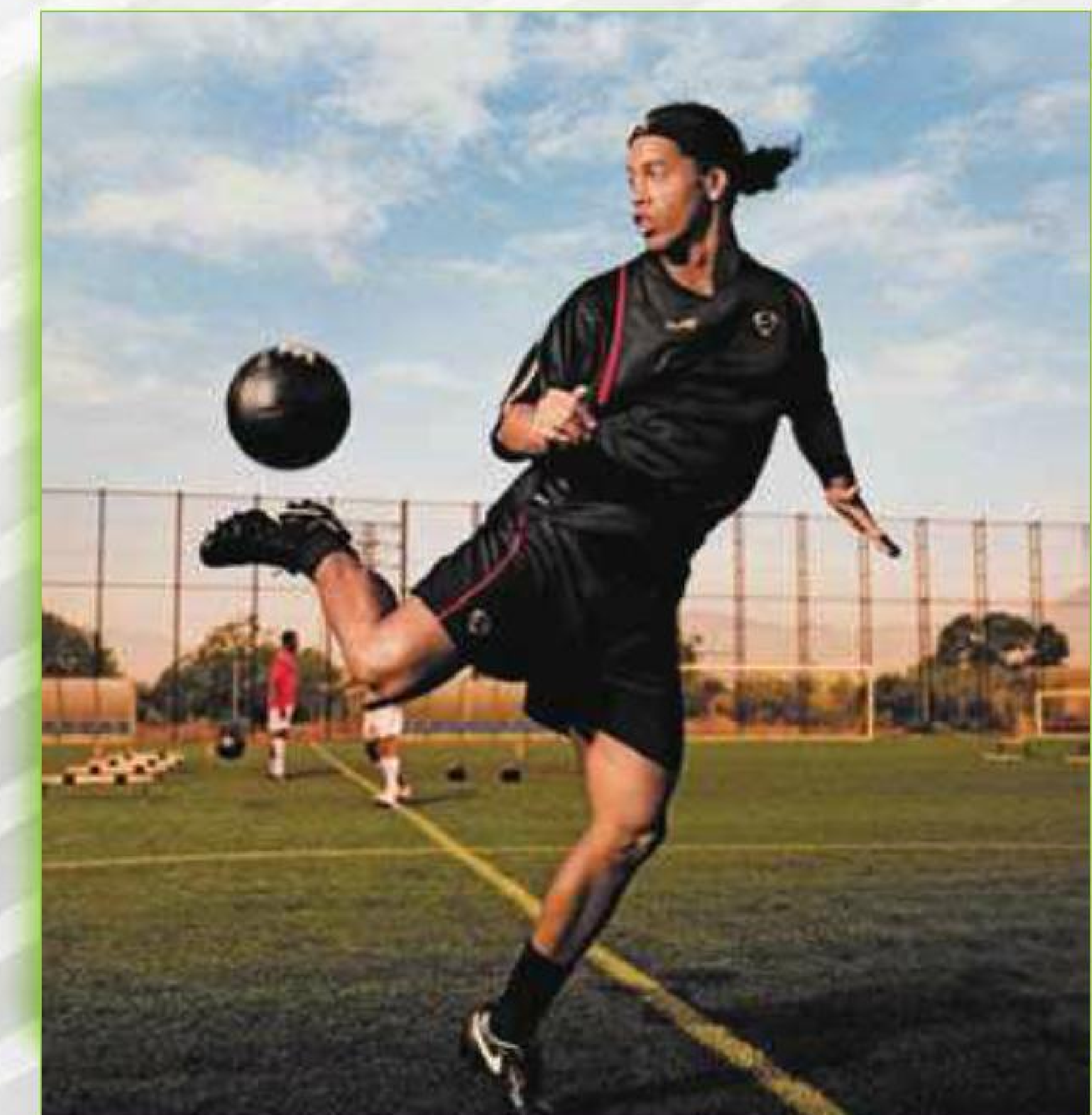


后脚跟磕球变向



C 罗的独门绝技，在高速带球过程中后脚跟磕球变向，由于速度极快，可以使防守队员猝不及防，推荐在与后卫 1 对 1 的时候使用。

输入方法：按住 LT+RS ↙↙或↘↘（以↑为面对对方球门的方位为准）



牛尾巴

小罗的绝技，这个动作游戏中非常好用，特别是边路突破往中路内切的时候，用这招可以使突破率提升。

输入方法：按住 LT+RS 朝背向对方球门的方向转 180 度

假传真扣

这招一般在边路突破下底传中的时候用，在对方上来封堵你的传中路线时巧妙地向后一扣，然后向中路突破。

输入方法：按 X 或 B 然后迅速点 A+LS 拨向自家球门的方向




开场——进攻篇



运动战

本作的进攻在前作的基础上做了一些修正，使得进攻的整体节奏变慢，防守反击不易实现，而对玩家阵地进攻的要求也变高。在进攻过程中，一是切记不要操之过急，一个强力球星的死盘硬带也不见得能为球队创造出很多机会。二是绷紧你的神经不放过每一个机会，球场上对抗激烈，对手一个零点一秒的放松也会露出巨大破绽，而进攻方就必须仔细观察，视野开阔，在出现空当的时候一定要直突对方腹地。

进攻时玩家需要明确一个核心思路，那就是形成整体的战斗力，让你的所有队员遵循共同的进攻原则。尽量多传球，对方防守的面积显然没有球场大，多利用球场的宽度两边传球扯开对方的防守，中路的空当便会出现。拉开宽度也是进攻的首要原则，扩大进攻的宽度能增加横向的防守空当，迫使防守队员必须通过增加跑动距离来封堵空当，还能给接球的队员提供必要的准备时间。除了横向拉开外，队员还需要在纵向拉开距离，这样可以加大对方前后防线之间的距离，在纵向制造出可以利用的空当，同时也意味着当前方进攻受阻时可以将球向后传出去。保持球权不仅是在为你的进攻在寻找机会，也是变相减轻防守压力。带球时也不要盲目冲入人堆，即使我方队员数量众多也不要这样带球，本作的身体对抗系统对球员身体接触异常敏感，在人堆中带球经常会出现和队友相撞而把球交给对方的状况。

在传接球方面，本作非常突出细节，只有当距离和身位都合适的时候，才能传出精准的传球，才有舒服的停球，才有力道十足的射门。所以，游戏中玩家不要想着在众人的围抢之下还要使出 360 度转身过顶精妙长传或者高难度停球转身射门之类的技巧，现实中不合理的动作在《FIFA 12》里也不会获得很好的效果，所以，玩家需要在与防守队员保持一定距离时做技术动作是最好的。另外，在接球时多用 LT 键停球，按住 LT 可以使你的停球和启动动作连贯起来，可以使进攻更加流畅。多年来一直为人称道的乒乓二过一战术在本作继续被削弱，在你做出第一脚传球之后对手都会紧跟你的跑位队员而不会留给你很大的空当，所以更多时候按住 LB 短传只是为了让队友跑位拉开对方的防守阵型。过顶长传依然是一个极具威胁的进攻手段，在对方防守人数不是很多的时候可以大胆往空旷位置送过顶，这种高球或半高球对于后卫来说是最为棘手的。另外，在长传直塞方面，建议大家多用 RB+B，这种长传速度快，贴近地面，适合反击的时候中后场发动，这个传球相当于是加强版的直塞，熟练运用会对你的进攻有很大帮助（但注意不要在后场用这种传球横传，很容易被对方断下）。

最后来说说射门，有人说《FIFA》容易进球，有的人说《FIFA》进球很难。其实对于射门能否取得进球，一大部分是由射门队员接球之前的形式决定的，如果之前球队为射手创造了一个优势地位，那么进球也易如反掌了。对于那些单刀球，进攻队员正面面对守门员抽射进球的几率几乎微乎其微，如果获得单刀机会，尽量在射门前调整带球方向，使带球方向与边线成 30 度左右的夹角再用 RB+X 推射可以大幅提高进球几率。吊射在游戏中比较难把握，除非守门员出击到大禁区线附近，一般不推荐用吊射。



▲身体碰撞在赛场上随处可见。



▲球员受伤种类繁多，经常在碰撞后就倒地不起。

定位球进攻



两个实力相当的球队交手，在运动战中无法取得进球的时候，定位球往往是制胜的关键，而禁区前的任意球更是重中之重，所以修炼出一手任意球的绝活能为你在对决中增加不少胜算。要罚好任意球最重要的就是手感（当然罚球队员的任意球数值要说得过去），玩家需要花点时间在Arena里练习找到适合自己的方式及习惯才行。在这里简要说一下罚任意球的要领和心得，重要的还是要自己去体会。不同球员有不同罚任意球的姿势和助跑时间，我们要根据助跑来调整自己蓄力的节奏。在禁区弧顶20米左右的任意球因为距离太近，想靠弧线球穿过人墙非常困难，一般玩家可以选择RB+X推射无人墙防守的那一边，因为距离太近，守门员就算扑到也是脱手，再控制抢点队员跟上补射。20米以内的任意球我们也可以打对手出其不意，按住LB+X射门踢地滚球，如果人墙跳起便可从人墙脚下穿过，这招非常好用，不过不能太依赖地滚球，因为对手会有防备会控制人墙不起跳。25米左右的任意球直接射门一般都需要过人墙的顶，先要调整好合适的角度，再将力量槽蓄力到1格半左右（力量全满为4格），记得按RB加弧度。值得一提的是，根据每个人的任意球能力不同，力量槽的把握也各不相同，就算是同一个球员用相同的操作方法踢，发出球的轨迹也不都是一样的，所以游戏中要攻入直接任意球，不仅需要技术，还需要一点点运气。



▲地位球的主罚不仅要技术，还需要一点运气。

再来说说角球，本作的角球做了一点修正，前作中抢前点容易进球的情况在本作中基本上看不到了，发出角球之后拨左摇杆的左和右是控制发出球的弧度，一般发球的力量都要控制在至少一半以上，力量低于一半不加弧度基本上都会被前点的防守队员给截走。《FIFA 12》里进攻角球更强调队员的抢点，所以在角球发出来以后，尽量控制抢点队员挤到防守队员前方。如果实在觉得困难，笔者推荐用大弧度找后点队员，这里的防守队员相对较少，争到第一点后再顶向门前的队友，这样的配合容易造成对方防线的混乱而取得进球。

下半场——防守篇

运动战

不少玩家抱怨本作的TD防守很难，其实这个TD防守理念是想将真实足球里面的区域防守引入到游戏中，想要精通本作的TD防守，就必须有一套先进的防守理念。游戏中，我们通过LT跟人防守和球员切换形成区域防守，而这种区域防守就是指全队在防守时，层层设防，形成层层盯人加保护的整体防守体系。在区域防守体系中，每个队员都是在自己相对稳定的防守区域内进行盯人防守，主要是对进入自己防守区域的对方队员实施盯人防守，按住LT跟住对方，再根据对方的行进速度适当按RT加速。当对方进攻队员交叉跑位到另一个防守区域时，我方防守队员和该区域防守队员交换防守任务，一般不越区盯人，不受对方的牵引，而玩家根据场上形势随时切换队友保护在其身后的区域，当对方强行突破或无球跑动切入接球时按LT+A要紧追盯防。区域防守的优势在于节省体力，队员在防守时的机动性和保护性更强。这种TD防守的缺点也是相当明显，因为要控制整个后防乃至整个球队，对玩家的判断力和预读能力要求过高，如果操作稍不恰当，就会被对方充分利用两个防守区域的交界处空挡，形成单刀的局势。这样很容易让玩家产生挫败感，特别是在对传奇难度的电脑时，对方犀利的进攻会让玩家很难招架。



▲背后铲球很容易招致红牌。

再来说说局部防守，TD防守中X键抢球失败后造成的硬直非常大，所以没有百分之百断球把握的时候最好不要出脚，因为抢球失败后再想会追基本是不可能的事情了。在后场防守中，玩家要做的事贴紧对方，并从对方身前把球拿走，边路防守的时候要用LT+RT及时封堵对方的传中路线，而在禁区附近的时候，在封堵射门的同时呼叫同伴上来围抢，当你觉得给对方的压力还不够时，别忘了按下十字键下选择PRESSURE球队战术来增加对对方的压力。



▲防守中可以利用战术弥补操控的不足。

定位球防守

对于定位球的防守，玩家必须要掌握的是对球落点的准确判断。争抢高球时，占据优势的地理位置可以达到非常良好的效果，即使个子没有对方球员高争不到第一落点，也要不断地挤进攻队员，不让其在舒服的位置顶球。一般在对方任意球之前，首先控制一个高个子占好最重要的一个位置——这个位置就是从点球点向球门方向移动2米，再向发球方向移动3米的那个点。如果攻方发这个点前端的位置，都只能打后蹭头球，威力较弱，如果发这个点后端的位置，则必须跳起来很高才能勉强顶到球，很难舒服地向前直直地顶球。当然，为了进一步增大防守效果，在角球发出来之后，要迅速判断落点，控制人去争抢和干扰。



▲Y是控制人墙起跳，对于封堵球路的作用还是很大的。

而在对方任意球要直接射门的时候，超过23米的任意球玩家可以在对方出脚的时候按Y控制人墙起跳封堵对方的射门，而在23米以内就尽量不要跳了，按住A可以控制人墙不起跳防止对方踢地滚球打我方一个出其不意。

巨星诞生的摇篮—Arena



Arena是“《FIFA》系列”独有的特色系统，玩家可以来这里练习各种技术——射门、过人技巧、任意球或点球等等。甚至在进入比赛前的等待时间，玩家也可以利用Arena临阵磨枪练习射门技巧，这样使得原本无聊的读盘时间也变得有趣起来。其实Arena就是游戏的训练模式，在主菜单按B键便能进入Arena，训练的内容按SELECT键便能看到，从上到下依次是与守门员1对1的练习、任意球点球训练、自定义比赛训练、设计任意球战术、进攻和防守方的切换。这里重点讲一下设计任意球战术，玩家可以在大禁区前沿的几个方位选择主罚任意球或角球，RS选择争点队员，确定之后按B开始录制球员跑动路线，所有争点球员都能设置跑动路线，所以合理利用此战术将会使你的任意球攻击效率更高。设置完之后按X键存储到十字键的任意按键上，最多可以设置4种不同的战术，在任意球球时按相应的十字键选择，以多样的进攻方式击垮对手吧。



生涯模式简介



生涯模式一直都是“《FIFA》系列”的卖点之一，在这个模式中玩家不仅能够自己充当球员征战球场还能选择做一位老谋深算的经理运筹帷幄，管理球队内的事物。本作的生涯模式也是可以提供三种模式供玩家选择，有球员生涯、经理生涯和球员兼经理生涯，只有选择经理或者球员兼经理才会有转会和青年队的要素。这个模式中，玩家可以创建自己的 VP 球员并只控制这一位球员进行比赛，也能控制整个球队进行征战。生涯模式的主菜单我就不进行介绍了，下面对本作生涯模式新增的要素做一下讲解。转会选项中新增 Budget Allocation，玩家可以手动调整转会预算和球员工资预算的比例，这样更方便签下想要的球员。另外，在菜单栏所能看到的各种信息越来越多，球队中球员感情的的塑造也愈发丰富，比方说年龄过大的球员会向俱乐部反映自己该不该退役的困惑；富有潜力的年轻球员渴望到更好的俱乐部效力；当打之年的球员抱怨上场机会太少等等。玩家需要关注这些有想法的队员并采取相应对策，否则他们的士气会低下，甚至可能主动同其他俱乐部谈竞购。在生涯模式中也会有体力和疲劳的设定，就算是你的绝对主力队员，也不要让他场场都打满九十分钟（特别是那些年纪较大的球员），当疲劳累计到一定程度时这个球员会向俱乐部反应他要休息，再继续高强度的比赛和训练有可能让你的核心球员遭遇长时间的伤病。游戏进行过程中，在某些特定事件时会有新闻采访，在日程表中以话筒形式表现出来，玩家需要回答媒体提出的相关问题，当然，玩家如果行动和回答都让媒体和球迷不满意的话，会受到舆论的批评。另外，球探系统在本作得到进一步完善，玩家可以选择能力各不相同的球探（当然费用差异也很大）到世界各地为你的青年队去找有潜力的年轻队员。最多可以同时派遣 3 名球探发掘人才，而且对一个区域多次探索能够获得更全面更准确的球员信息，但花的时间也可能较长，说不定你还在打探球员信息的时候其他俱乐部却半路截杀了你的心仪球员。当你的球探从世界各地为你找到一些可以成为希望之星的小队员时，将其签入你的青年队，观察他们的成长，一旦他们成熟了，可以将他们调入你的一线队里。转会是生涯模式的重中之重，这次的转会期截止日那天游戏进程时间不再以一天为单位，而是以一小时为单位，这样的设定鼓励大家在转会截止日到期之前作出大手笔，顺便提一下，在截止日当天签入一名球员可是能解 15 点成就哦。


▲球员会告诉你自己的想法，一定要留意他们的抱怨。


▲经理模式可以跳过比赛，仅仅享受管理球队的乐趣。

Transformer 详解


▲转会搜索功能相当强大。

交易系统是生涯模式最吸引人的地方，玩家可以通过交易组建一支属于自己的球队。球员的交易方式有 4 种——直接支付转会费购买、自由转会、短期租借、整个赛季租借。对于要买入的球员《FIFA 12》提供的查询系统非常详细，位置、年龄、实力、国籍、所属联赛、转会状态等等，游戏中的球员数据相当庞大，但有了这样细致的筛选系统，玩家很容易找到自己想要的球员。一般来说直接购买球员是首选，但如果玩家选择的是某国联赛的二流球队，没有足够资金，但又为了升到高级联赛而从强队租借强援也是可行的。生涯模式开始时，会根据你所选的队伍不同而得到不同的转会预算，但也不是越强的队获得的预算越高（比如说 AC 米兰），当然你想一上来就拥有大笔转会资金改造球队，那么皇马将是不二的选择。如果一开始玩家没有多少资金又想买到实力不俗的球员的话，可以在转会选项中搜索被其他俱乐部挂上转会名单的球员，这些球员中有一些是与俱乐部不和或者打不上主力的优秀球员。

UT模式导玩—卡片里的足球世界

在前作中以 DLC 形式供玩家购买的 Ultimate Team 模式在《FIFA 12》中不用花钱大家也能玩到了。Ultimate Team 模式将现实生活中的足球运动员、教练和各种与足球有关的事件化为一张张的卡片，让玩家依个人踢球的风格组织一支网罗全世界足球明星的球队，对于喜欢足球的玩家来说非常吸引人。此外，该模式结合了单机／多人赛事与经理模式，玩家除了要利用比赛所赢得的奖金来购入新卡片，还必须处理球员与教练的合约问题。值得一提的是，Ultimate Team 模式必须完全连接到 EA 服务器的状态下才能玩，因为模式会自动帮玩家即时记录对战成绩、解锁的奖杯赛，以及现有能上场踢球的球员卡片与纳入收藏的卡片数量，所以在游戏过程中完全不用担心突然断线所造成的记录消失。下面让我们开始 Ultimate Team 之旅吧。

一开始玩家需要自行建立一个球队，给自己的球队取个名字，确定球队的队徽及主场等等。主客场球衣，自己球队的体育场及队徽以后都可以通过抽卡来获得。设好以后游戏会给你随机抽一个铜卡包，给你一队原始球员，不过这些队员的数值都不是一般的低，可能一个评价上 60 的球员就算你队中的球星了。在初期玩家的 COINS 不会很多，若想获得好的球员就得到 Trading 里面去交易别人不要的廉价球员。在拍卖会“Auction Search”里，我们输入自己能够承受的价格系统会根据条件检索，其中不乏很多实力不俗的黄金球员，不要犹豫，赶紧签下吧。在进入球队的阵容“Squares”里设置自己的阵型，每个球员的卡片上都有自己熟悉的阵型和位置，摆出球员喜欢的阵型并让他踢自己喜欢的位置可以提高球队的化学效应“Chemistry”，相同国家或所属同个俱乐部的球员可以产生连携，即球员卡片间的绿线亮起，这样的球员配合度会比其他球员好。球员个人能力的不足可以通过训练卡片或者效果卡片使其得到一定的提升，球员合同的到期也迫使玩家使用续约卡片给出新合同球员才能继续为球队踢比赛。而不需要的球员要么可以卖掉直接换 COINS，要么


▲各种不同的卡片都有不同的功能。



▲比赛结束后可以查询详细的奖励明细。



▲对卡片的操作也多，可以使用，也可以卖掉，还能收藏。



▲放到交易平台的球员可以供其他LIVE玩家选购。

可以放到交易区为其定价，供其他玩家选购，这样比直接卖掉能多赚不少COINS。

Ultimate Team模式的比赛既有单机与CPU对战也能在线上和人对战。单机与CPU对战没有难度限制，而线下玩杯赛模式的话难度只能在“Word class”和“legendary”间选择，显然EA更鼓励玩家在线上与人对战。系统每场比赛会根据玩家的表现分配相应的COINS，比赛中的进球、射正门框、成功抢断、角球、传球成功率等等都被算入奖励范围以内，而系统也会根据玩家在场上丢球、犯规、得牌越位等不利统计扣除相应的分数，最终的总和分数再乘以难度系数便是玩家一场比赛所得的COINS。除开每场比赛有奖励以外，杯赛夺冠的奖励是丰厚的，但是越高级的杯赛，参赛队伍的要求越是严格，所以玩家必须循序渐进，想一口气吃一个大胖子是不可能的。

有了大把的COINS，玩家便能大摇大摆地来到“Store”购买不同等级的卡包，玩家也能通过微软点数(Microsoft Points)购买新的卡包。通过购买不同等级的卡包，获得的卡片的能力也各不相同。卡片的等级可分为铜、银、金、黑四种，能力越强的球员或者是明星教练都会被列为金活黑等级的卡片，相对在交易卖场上被认定的价格也相当高。不过，玩家买高等级的卡包也不一定全都能获得自己想要的卡片，因为这些卡包里面的内容是同等级随机的，所以会有一些用微软点数买卡包的玩家为了获得自己想要的卡片而花取大量的钞票(有点像国内的网游了)，当购买新的卡片包后，不需要的卡片则是能送入交易卖场或放入个人收藏，把多余不要的卡片送入交易卖场或收藏后，就无法再拿出来使用，因此玩家在挑选卡片的去留时要特别注意。道具卡片的等级和球员等级分类一样，在获取好的球员卡片以后，没有合适的道具和教练卡，也无法将你球队的所有实力发挥出来。如果有好的教练卡在手，搭配正确的队伍编排，球员不但较不易受伤，在场上还会有令人咋舌的惊人表现。而关于道具卡，当玩家持有一系列明星球员之后，可能会觉得某几位球员的控球能力很差，此时就能对他们使用增加控球能力的卡片，逐步培养出全方位的球员。但是这些道具卡片的价格也不便宜，有些球员甚至需要使用到三到四张卡片后才会有明显的效果，这也突显出培养一名球员所付出的代价。随着游戏的进行，最常遇到的就是合约问题，球员、经理与教练都必须延长他们的合约，才能让他们继续留在球队里效力，此时玩家就需要大量的合约卡进行这个操作。合约卡也是道具类型卡片的其中一种，如果球员或经理的合约已经到期时，游戏会强制玩家无法进行比赛，此时只要使用合约卡续约即可。



▲合理使用搜索功能可以搜到不少性价比高的金卡球员。



▲球员合同过期将无法参加比赛。

庆祝动作 全操作列表

进球后玩家自主操控球员庆祝动作是《FIFA》系列”的一个传统特色，虽然这样扼杀了不少球星独特的庆祝动作，但是数目众多的庆祝动作也让游戏充满不少乐趣。当然，不少经典的庆祝动作游戏中也一一包含，不过想要使出来的话需要配合精准的操作。游戏中进球后玩家仍然可以控制队员的跑动方向，庆祝动作也分为奔跑中的庆祝动作和终结庆祝动作，当做完终结庆祝动作的时候庆祝也就结束了。(PS:注意进球后躲开上来一同庆祝的队友，若被他们抱住那就别想做独特的庆祝动作了)

跑动中庆祝动作

操作	庆祝动作
控制球员靠近足球	捡起足球跑向中圈快速开球
A	双手指向空中
按住 B	单手指向天空
按住 X	吸允手指
按住 Y	奔跑中倾听欢呼
轻点 B 然后按住 B	双手手腕抖动
轻点 X 然后按住 X	张开双臂
轻点 Y 然后按住 Y	单手手腕抖动
按住 RS	滑翔机
按住 RS 上	卡卡的标志动作双手向天空祈祷
按住 RS 右	手指放在嘴唇上表示要大家安静
按住 RS 下	打电话
按住 RS 左	单手罩住耳朵
轻拨 RS 右然后按住 RS 左	双手振动手臂
轻拨 RS 左然后按住 RS 右	呼唤队友上前一起庆祝
轻拨 RS 下然后按住 RS 上	给球迷献飞吻
轻拨 RS 上然后按住 RS 下	边挥舞手臂边跳跃
轻拨 RS 右然后按住 RS 右	双手放在胸前祈祷
轻拨 RS 左然后按住 RS 左	举单手向观众致敬
轻拨 RS 下然后按住 RS 下	帕托的标志动作双手做出心的形状
轻拨 RS 上然后按住 RS 上	高举两只手向球迷欢呼
RS 360 度一整圈	旋转一只手臂作螺旋桨状

终结庆祝动作

按住LB+B	双膝滑行并站起来挥舞单臂
按住LB+X	跳起来挥舞单臂
按住LB+Y	蓄力挥舞单臂
按住LB+双击B	拍拍手臂上的灰尘
按住LB+双击X	双手向前方平举扭屁股
按住LB+双击Y	挥舞手指示威
按住LB+按住RS上	百米飞人博尔特的庆祝动作
按住LB+按住RS下	侧滑然后躺下
按住LB+按住RS左	做拳击动作
按住LB+按住RS右	拉弓射箭
按住LB+RS下上	前扑滑行
按住LB+RS上下	弯腰敬礼
按住LB+RS左右	触电
按住LB+RS右左	右手上勾拳庆祝
按住LB+RS上上	张开双臂
按住LB+RS右右	单膝跪地右手上勾拳庆祝
按住LB+RS下下	单膝跪地作狙击动作
按住LB+RS顺时针360度	地上向前翻跟头
按住LB+RS逆时针360度	双手撑地侧翻，再接着在地上翻跟头
按住LB+RS	跳起来向上挥动手臂

终结庆祝动作

按住LT+B	队友帮你擦鞋
按住LT+X	拉小提琴
按住LT+Y	双膝滑行，指向天空
按住LT+双击B	双膝滑行并与队友拥抱
按住LT+双击X	呼吁观众欢呼声再大一点
按住LT+双击Y	小丑动作，跳起来磕后脚跟
按住LT+按住RS上	双膝滑行
按住LT+按住RS下	博格坎普标志动作，滑行并做出睡姿
按住LT+按住RS左	装死
按住LT+按住RS右	停下来倾听观众欢呼
按住LT+RS下上	双膝滑行然后倒下
按住LT+RS上下	双膝跪地滑行
按住LT+RS左右	原地跳舞
按住LT+RS右左	双手指背后的号码
按住LT+RS上上	前冲双膝跪地滑行庆祝
按住LT+RS右右	单膝跪地轻吻手腕
按住LT+RS下下	在草地上滑行并坐下，双手放在胸前
按住LT+RS顺时针360度	双手撑地侧翻
按住LT+RS逆时针360度	双手撑地侧翻，再向前翻跟头，起来做手枪开枪动作
按住LT+RS	跳机器舞



成就/奖杯及心得

本作的成就/奖杯和前作比要简单得多，少了使用 Virtual Player 完成 500 场比赛和用 Virtual Player 解开 100 项要素的耗时成就/奖杯，大多数成就/奖杯都会在玩家不经意的时候解开。从列表中我们可以看出，《FIFA 12》希望将更多的精力放到生涯模式中，有许多成就/奖杯都与生涯模式有关，另外，《FIFA 11》不被大家重视的 Ultimate Team 在本作中成为成就/奖杯的重点，看来本作玩家们的游戏时间会延长不少。

成就 / 奖杯名	分数 / 杯种	获得条件
Precision Tackler	15/ 铜杯	一场比赛抢断 5 次以上并且成功率保持在 80% 以上
Megged	30/ 银杯	使用穿裆过人过掉对手
Riding Bikes	50/ 银杯	倒钩进球
Legendary	30/ 银杯	在传奇难度下战胜实力与你一样或者高于你的球队
Don' t Blink	10/ 铜杯	在与电脑的比赛中，开场五分钟内便入球
Comeback Kid	15/ 铜杯	在与电脑的比赛中，在下半场落后 3 球的情况下逆转取胜
10 vs 11	10/ 铜杯	在与电脑的比赛中，落后或平局的状态少打一人逆转比赛
Ruud Boy	15/ 铜杯	凌空抽射得分
Block Party	10/ 铜杯	一场比赛中防守时手动操作挡出对方 5 次射门
Century of Goals	45/ 银杯	在游戏中攻入 100 粒进球
All My Own Work	10/ 铜杯	用全手动设置赢下一场比赛（在 Tactical Defending 模式下）
Warrior	20/ 铜杯	使用一名在非身体碰撞下受伤的球员攻入一球
Quickly Now!	20/ 铜杯	在快速发出边线球之后攻入一球
EAS FC Youth Academy	10/ 铜杯	在 EA SPORTS Football Club 达到等级 5
EAS FC Starting 11	30/ 银杯	在 EA SPORTS Football Club 达到等级 20
Challenge Accepted	15/ 铜杯	完成 EA Sports Football Club 里面的 Scenario 挑战
Path to the Cup	20/ 铜杯	在 Live 上，head to head 赛季中赢得一次冠军
Campaign Complete	50/ 银杯	在 Live 上，head to head 赛季中，打完一个赛季
Friends now Enemies?	25/ 铜杯	在与好友的友谊季赛中胜出
Being Social	10/ 铜杯	踢一场线上友谊赛
3 Points	10/ 铜杯	在 head to head 赛季中，打赢一场联赛
Virtual Debut	10/ 铜杯	用你的 VP 自创球员参加一场线上 Pro Club 比赛或排名赛
New Club in Town	5/ 铜杯	创建 Ultimate Team 俱乐部
Legends start with Victories	10/ 铜杯	使用你的 Ultimate Team 打赢一场比赛
Tournament Victory	10/ 铜杯	在 Ultimate Team 模式中，夺取一项锦标赛冠军
I'll have that one	10/ 铜杯	在 Ultimate Team 模式中开启你的第 1 个卡包
Friendly	10/ 铜杯	在 Ultimate Team 模式中，完成一场与好友的比赛
Marquee Signing	30/ 银杯	在转会市场上以高于 15000 币的价格直接购买一名黄金等级的球员
Growing Club	30/ 银杯	在 Ultimate Team 模式中，令俱乐部价值达到 85000000
"Big Cup" Squad	30/ 银杯	球队平均能力值 85 以上，参加 Ultimate Team 锦标赛，并打完一场比赛
Pack King	50/ 金杯	在 Ultimate Team 模式中开启 100 个卡包
We'll need a larger trophy case	30/ 银杯	在 Ultimate Team 模式中赢得 10 座奖杯
Club Legend	15/ 铜杯	在 Ultimate Team 模式中完成 100 场比赛
Trophy Time	50/ 银杯	在生涯模式中，任一联赛夺取联赛冠军
Procrastinator	15/ 铜杯	在生涯模式中，于转会截止日期最后一天签入一名球员
Fully Formed	30/ 银杯	在生涯模式中，让你俱乐部的 3 名球员同时处于职业生涯的最佳状态
Massive Signing	20/ 铜杯	在转会日期间签入一名强于你队内任何选手的球员
Youth is Served	20/ 铜杯	在生涯模式中，为你的青年队签入 1 名球员
Puppet Master	10/ 铜杯	在生涯模式中，接受媒体采访
Sweet Music	10/ 铜杯	玩家自定义音乐列表
Virtual Legend	50/ 银杯	用你的 VP 自创球员参加 50 场比赛
FIFA for Life	50/ 银杯	游玩时间达到 50 小时
Happy 20th EA SPORTS!	20/ 铜杯	在比赛中打入 20 球，庆祝 EA SPORTS 成立 20 周年
No Draw for You!	15/ 铜杯	在与电脑的对战中绝杀对手
How Great is that?	20/ 铜杯	在 Ultimate Team 卡片包中找到周最佳球员的队伍
Football Legend	–/ 白金	获得其他全部奖杯

成就奖杯疑难点拨

《FIFA 12》的成就相对于系列改变了不少，这次把重点放在了 UT 模式，而平时比赛中的成就除了倒钩入球比较难以外，其他成就/奖杯都不需要刻意去刷，一般都会在玩家游戏中不经意间解开。如果像下半场落后 3 球反超这样的成就实在解不开，将电脑难度调成最低去刷便可。UT 模式下踢一百场比赛和游戏时间 50 小时的成就无疑是本作中最耗时的成就，由于没有技巧纯花时间，这两项也是成就/奖杯饭的噩梦。

赛场花絮



▶ 米兰同城双人舞，麦孔的劈腿功力了得。



◀ 本作中裁判不仅需要充足的体力跑完全场，还需要灵敏的反应躲闪皮球。



▶ 进球之后跑进对方球门内做假死动作庆祝进球的帕托，表情堪比奥斯卡影帝。

终场哨—闲言碎语话《FIFA 12》

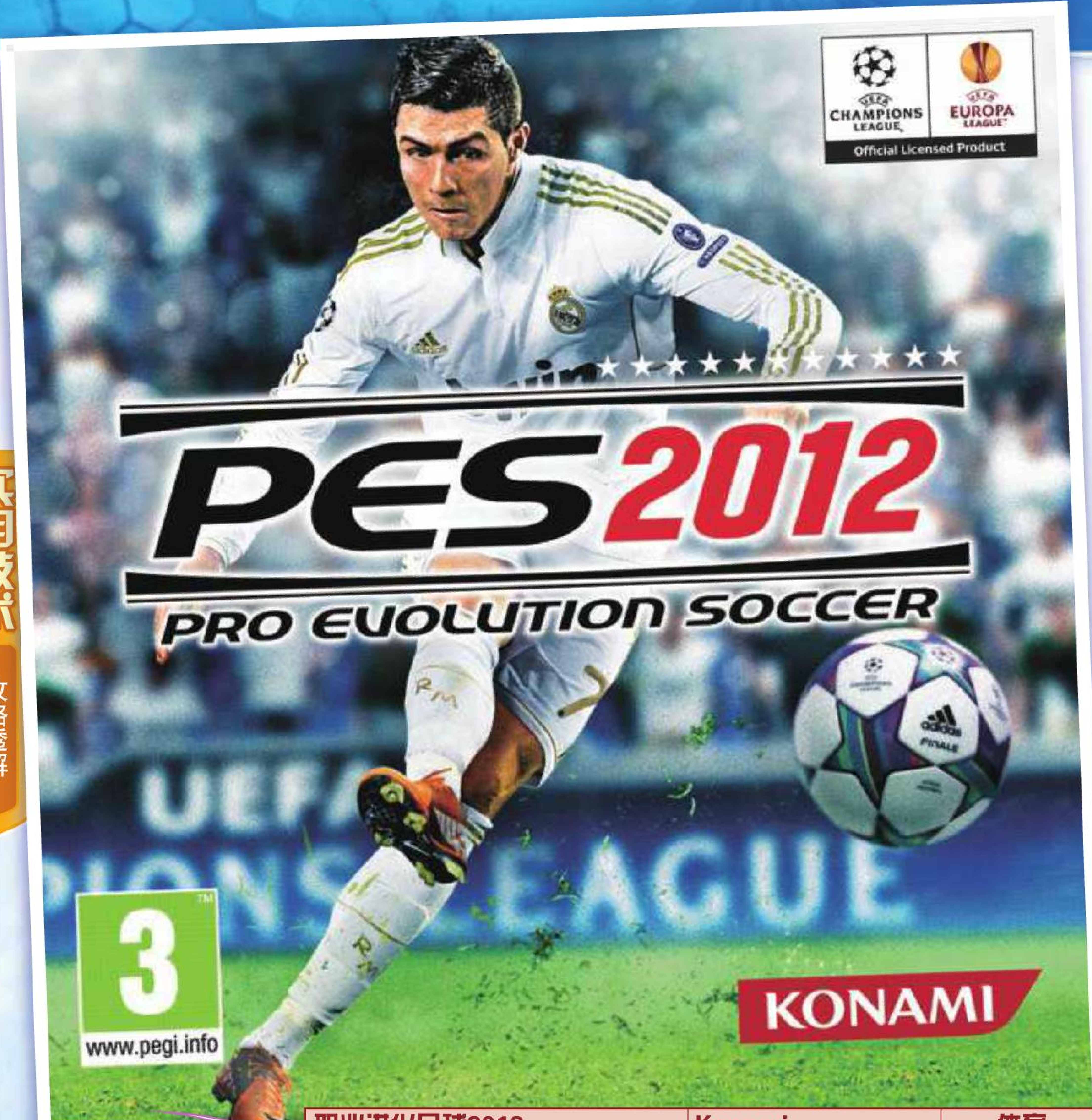


由于篇幅的原因，与上作变化不是很大 VIRTUAL PRO 模式这里就不再赘述了，希望获得更多信息的话可以翻阅 UCG260 期的《FIFA 11》攻略，里面有详细的介绍。

《FIFA 12》给我们带来了不少的真实足球体验，全新的身体碰撞、真实受伤、解说员有两对、45 个 FREESTYLE 技能……再如守门员出击到大禁区线附近扑球，如果由于惯性球整体出了大禁区线是会被判罚犯规的，即送给对方离门 19 米左右的任意球，这样的细节都能抓住，不得不佩服 EA 的细致入微。但是游戏也还是有这样那样的问题，最明显的就是过分强调身体碰撞了，有的时候一个细微的碰撞可以让球员腾空转上 3 圈，看着这些球员夸张的表演，笔者在与朋友的对战中总是充满欢乐。

这个游戏好玩之处在与人对战，操作技巧和技战术说的再多也是纸上谈兵，玩家需要不断地通过实战自我提升。这作的 LIVE 联机模式继续得到改进，季赛的加入使游戏更加耐玩。值得一提的是笔者在 LIVE 上遇到的最强玩家是一位日本人，选择的队伍是利物浦。他的防守阵型保持得相当好，无论个人跟人贴身断球还是预判你的出球路线都相当准确；进攻方面也是相当犀利，简单实用的盘带和良好的视野让他的进攻显得非常多样化。只不过一个日本玩家用 X360 主机上 LIVE 踢《FIFA 12》，而且还踢的这么好是不是有点那啥。





攻略透解 GUIDE THROUGH

职业进化足球2012	Konami	体育
多机种 Pro Evolution Soccer 2012		美版
2011年9月27日	1～2人	59.99美元
对应机种为PS3、X360		对应玩家年龄：全年龄

伴随我们成长的《职业进化足球》系列”的最新作终于登场，登场时间上来说比过去几年早了一段时间，对于众多国内球迷玩家来说倒是个好消息，因为终于可以利用国庆长假好好品味一下本作了。说实话本作的素质不低，手感和节奏感在前作的基础上加以改进，新加入的控制队友系统和俱乐部老板模式都比较有新意，但是总体上来说，并没有达到我们对于“《职业进化足球》系列”的那种高标准，不过不管怎么说，厂家还是努力在满足玩家的需要，只是出于某种原因无法做得更好。最后，衷心希望明年的《职业进化足球 2013》能给我们来带来更多的惊喜。

CHECK 1 基本操作－进攻

X360 操作	PS3 操作	功能
左摇杆	左摇杆	控制控球球员移动
右摇杆	右摇杆	控制无球球员移动
A	×	短传
B	○	长传
X	□	射门
Y	△	直塞
LB	L1 键	配合动作
RB	R1 键	加速
RT	R2 键	慢速带球
LT	L2 键	拔球动作

CHECK 2 基本操作－防守

X360 操作	PS3 操作	功能
左摇杆	左摇杆	控制控球球员移动
右摇杆	右摇杆	手动切换控制球员
A	×	逼抢
B	○	铲球
X	□	呼唤队友围抢
Y	△	门将出击
LB	L1 键	配合动作
RB	R1 键	手动控制门将出击方向
LT	L2 键	退守操作

操作技巧篇 Operation & Technique

下文中键位以 X360 版为基础，操作技巧篇将对游戏操作进行全方位的深入介绍

CHECK 1-1 加速带球与慢速带球

相信这点不用我多做说明，玩过的都知道……按住 RB 的加速带球在本作好用了不少，主要是从开始加速到加到最高速所需的时间变短了，球员加速显得利落了一些，在常速带球中，当对方球员从侧面逼近的话突然加速可以立刻将其甩开，一对一的话作用比较大，而慢速带球的作用主要是调整节奏，尤其是在边路突破的时候，加速奔跑中突然进入慢速奔跑状态，对方肯定中招冲到前面去，再转过身来早就不知道猴年马月去了，这时候是传球还是变向就悉听尊便了。

除了常规性的带球，本作中还增添了一种爆发式加速，这种加速方式根据球员的状态而区分为静止爆发式加速和跑动中爆发式加速。静止爆发式加速的具体操作方法是在静止状态下当对手离你非常近的时候按住 RT，再按 RB 然后左摇杆方向推前，这时候球员就会立刻爆发式地窜出去，而对手是肯定会被甩开的；而跑动中爆发式加速的使用方法大同小异，在常速带球跑动中，当身边有对方球员的时候，按住 RT 再按 RB 推方向，球员也会突然一下加速冲出去。这两个操作的好处在于让球员几乎不需要加速时间就能直接以最高速度带球奔跑，如果面对对手两三个人的逼抢的话，那么使用爆发式加速可以立刻从人堆里冲出来，即使对方包围圈严丝合缝，造成对手犯规的概率也很大。当然，不同球员使用爆发式加速的效果也不相同，这也是球员这方面能力决定的，决定爆发式加速效果的能力当然是爆发力，而且一般来讲高大强壮的球员们的爆发力总要差一些，比如你总不能指望身高一米九多的伊布爆发力比身高不足一米八的帕托爆发力还好……

还有一种传统操作也可以归为这一项目，就是大步趟球，大步趟球相信大家已经很熟悉了，在加速带球的情况下连点 RB 即可，大步趟球在本作的作用比较明显，由于部分球员带球能力比较差但是速度比较快（也就是带球精度低但是最高速度比较高，比如 AC 米兰的边后卫阿巴特，带球精度 80，最高速度 90，大多数快马级别的球员都有这个特点），如果让他们简简单单地带着球加速跑的话很容易被对方追上进行拦截（因为对方是无球状态）。这部分球员他们大步趟球的话就能让他们进入一种类似于无球跑动的“追球”状态，可以发挥出他们最快速度快的特点。

控，就是我们所说的带球，带球是球员的基本功，也是足球场上最为普遍的一种行动，良好的带球功底可以加快你推进的步伐。

CHECK 1-2 停球与变向

停球也算是高级操作的一种，主要作用是晃开纠缠着自己的防守队员，本作有两种停球方式，跑动中按 RB 的停球和按 RT 的停球，两种停球方式的惟一区别是按 RT 的停球之后球员会强制面向对手球门的方向，停球在本作几乎可以算得上“必杀技”一样的存在，只要在跑动中停球，然后马上加速或者变向，无论防守队员是谁几乎都会被直接甩开，除非对手能够先读你在什么时候停球，在被对





手贴身追上并展开逼抢的时候非常管用，可以说，灵活利用停球几乎可以平趟对手整条后防线。

变向则是突破的另外一种方式，普通变向就是在跑动中推左摇杆不同的方向即可，不过这种变向一则比较慢，二则如果是加速跑的时候变向，球员会绕一个很大的圈子才能变过来，在边线附近带球的时候，如果贸然采用普通变相的话可能会来不及变过方向就直接冲出去。想要进行稳定而快速的变向，我们可以采用如下几种方式：

1. 跑动中突然变向：具体操作方法是在加速跑中按 RB+RT，然后推左摇杆方向，注意只能推（球员面对方向的）斜上、斜下、正上、正下四个方位，转向速度比直接推方向要快很多，这种跑动中突然变向也堪称是“必杀技”级别的技巧，被防守队员缠住的时候可以多用，他们绝对反应不过来的，配合停球操作，过人不在话下。

2. 停球变向启动：在静止状态下按住 LT 再拨左摇杆（球员面对方向的）斜上或者斜下方向两次，球员会原地转向直接启动，可以配合 RB 停球使用。

3. 爆发式变向：其实就是上述两种变向方式的加速版本，在跑动中或者静止状态下按 RT，然后推左摇杆（球员面对方向的）斜上或者斜下方，球员能够以爆发冲刺的速度变向起步。

停球变向可以配合使用，比如我方正在边路突破，对方三名球员参与防守，两人侧面包夹，一人正中拦截，可以在旁边两人贴上来之前按 RB 停下球，这样三名防守队员会冲到同一个点上去，然后马上变向起步冲出包围圈。

CHECK 1-3 假动作

假动作的操作列表可以在暂停菜单的“Command List”的第二页中查看，还是提醒大家，假动作可以在某些特殊情况下起到特殊作用，但是请别当饭吃……



传

如果说球员是场上的点，那么传球就是把点穿起来的线，没有线相连的点只能是一个个孤立的棋子，有线相连，才能全盘打活。

CHECK 2-1 短传直塞与长传

这三种传球方式几乎是目前足球游戏的标配了……相信不用我多说，大家都知道这三种传球是什么样的以及能发挥什么作用。只是要提醒大家，自从上一代开始，系列加入了短传和直塞的蓄力功能，蓄力的大小不仅能决定传球的速度，也能决定传球的对象，比如说近处一个我方球员，远处一个我方球员，力道大了就会直接传给远处的那名球员。

本作的传球速度比前作要快，球员的反应速度也比前作快，巴萨式一脚传可以在本作中得到比较真实的体现。而前作中比较受人诟病的反向传球和盲传基本等于打鸟的情况也得到了很大改善，跑动中突然向反方向传球的精度和力度都比前作要强得多，脚后跟传球也得到了强化，不会像前作一样传球之前必须尽量正对传球方向。



CHECK 2-2 挑传及手动传球



挑传就是按住 LB 之后按 Y 或者按 B 的两种传球，具体用法依旧无需讲解，值得一提的是本作的挑传强了不少，只要力道合适，那么我方球员球员拿到球的概率比较大，而接挑传直接射门，射门的力度也会得到一定程度的增强，破门的几率更大一些。

而手动传球这个略显高级的技巧在本作中变得比较复杂，因为通常用于手动传球的右摇杆这次有别的用途，所以手动传球的操作变为按住 LT，推左摇杆到对应方向然后按传球键（A 或者 Y 都可以），手动传球在本作中最大的用途在于反越位和部分情况下的禁区内横传，其他时候作用不大。

CHECK 2-3 二过一

依旧是曾经威风八面但是本作实用性有限的一个系统，具体操作是按 LB，之后按 A 短传，在目标球员接球前按 Y 键，就可以完成二过一，对方防守队员不多的时候可以用用，如果对方人多，二过一的过程中有一定几率把球直接送到对方脚下。



CHECK 2-4 传中



本作的传中和前作一样，分为四种方式：

1. 普通传中：很简单，直接按 B 即可，传中落点偏后点，传中轨迹比较高，球速相对来说较慢，一般这种传中适合传给我方的高中锋，因为球速比较慢，对手有足够的时间反应，如果传中之前对方禁区里已经站了足够多的后卫，那么请先确认你的高中锋足够强力再这么传比较好。

2. 低轨道传中：快速按两下 B 的传中，传中落点偏前点，轨迹低，球速快，在阵地战中的作用比普通传中大，因为一般来讲防守方会在禁区里盯住我方的大个子前锋们，而前点一般会被忽视（仅指游戏中），我方速度比较快的前腰或者影子前锋会比较积极地插前点，这个位置头球攻门不进也能造成门前混乱。

3. 贴地传中：快速按三下 B 键的传中，顾名思义，轨道贴地，速度极快，这种传球在阵地战中的威胁是最大的，在狭小的禁区内人多腿杂，速度快的传球最容易制造出混乱，而众所周知，门前混战最容易稀里糊涂地进球，即使不能进球，骗角球的概率也比较大。

4. 快速传中：按 LB 之后按 B 键传中，即所谓铲传，最大用途是用在球快出底线的时候，这种传球，显然不能要求精度和速度了，落点和球速几乎完全不可控。

CHECK 3-1 射门种类及方法

首先要明白操作方法，射门方法有四种：

1. 普通射门：直接按 X 键就可以了，这种射门最平平无奇，就是直着向大门射去，一般来讲这种射门最好的发挥地点是在禁区弧顶处，用比较大的力道（四分三左右）直接射门，即使射不进也不容易被扑住，有可能导致守门员脱手给其他球员创造机会，也可能制造角球，如果在禁区里就不太好控制了，力道小可能被门将没收，力道稍微大一点可能会飞。

2. 兜射：按住 RT 之后射门，这种射门方式就是俗称的“打远角”，球的弧线比较大，在禁区里射门的话，如果门将已经向你的方向移动，那么他就很有可能扑不到球，而单刀时最好用这种射门方式，几乎必进，当然如果守门员位置实在不好的话在禁区外也可以这么射。

3. 接球射门：虽然也是直接按 X 键，但是在球传过来不停直接打的情况下（无论是高球低球都算“传过来”）射门的话力量会比较足，而且比较容易打出类似倒钩或者蝎子摆尾这样的花式射门，进球的概率比带球中直接射门要大一些，尤其是在禁区外，接横传射门的话即使用很小的力量足球都会像出膛的炮弹一样飞出去，当然，冲顶也算是这种射门。

4. 吊射：戏耍门将的一种射门方式，有两种吊射方法，高轨道吊射是按住 RB 再按 X 键射门，而低轨道吊射则是先按 X 键射门，在球踢出去之前按 RB，两种吊射方式的实用性都比较有限，除非门将弃门出击，否则能不用就不用。



射

射门是足球比赛取胜的必须途径，不射门不可能有进球，无论你的攻击组织多么完美，射术不精也会严重影响攻击效率。

CHECK 3-2 射门操作要领

四种射门方式各有千秋，具体选择哪种要时情况而定。而下面要讲解的，是一些射门的注意事项：

1. 注意力度，在禁区里射门的话尽量不要力度太大，否则你会看到这帮没脑子的在小禁区里打高射炮。

2. 注意角度，除了个别能力极为出众的球员之外，背身、侧身直接射门的效果都不尽如人意，最好能够把球交给那些面对球门的球员来打。

3. 本作头球的威胁有所上升，如果打不开局面可以多打头上，同理还有远射，禁区里人多的情况下远射经常能造成一些意想不到的效果。

4. 除了力度之外，射门的时候注意不要一直推着摇杆方向不放，不然肯定会射偏，建议轻轻推一下摇杆方向就可以了。

CHECK 4-1 常规防守及心得体会

本作的身体碰撞引擎比较真实，球员相撞之后很容易造成倒地的情况，如果防守队员从侧面（尤其是侧后方）和进攻队员有身体接触的话，进攻队员很容易倒地，防守队员会被吹罚犯规，这也使得本作的防守难度变相提高了。所以如果有可能，尽量不要从侧后方直接和持球队员发生身体冲撞，至于在对手侧后方按 A 键断球或者干脆背铲更是不可取。比较聪明的方法是跟他同向跑动，跑动中从侧面靠上去，贴上之后再断球效率会高一些。不过这一点也可以被我们反利用：在对方禁区里持球的时候，如果对方防守队员实在太多不好起脚，可以故意护住球不动，没头没脑的 NPC 们多半会从侧面呼啦一下冲上来把你放倒在禁区里，好，点球。

本作的防守更加倾向于“联防”，我们要做到压缩对手的带球空间，而不是一个个冲上去断球，这样很有可能被对方一个个过掉。压缩空间的方法就是把对方球员往边线逼，然后按 X 键呼叫同伴抢断，自己跑过去封住对手的跑动线路，整体防守比个人单打独斗的效率要高多了。

当然，最后提醒大家一句，在对方快形成单刀的情况下，该犯的规还是得犯的，由于本作的裁判们忠实地执行了国际足联鼓励进攻的规则，如果犯规不及时，等对方三打一或者二打一的时候再战术犯规，很可能吃到“丢球＋吃牌”的后果，赔本生意不能干。





防

防守是取胜的另一个关键，如果你做不到总比对方多进一个，那就争取做到比对手少丢一个吧。

CHECK 4-2 退守

本作新增的要素，面对对方持球队员的时候按住 RT 键之后按住 A 键就可以进入退守状态，就是我们在看球的时候经常看到的防守球员低下身子和持球队员保持一定距离并跟随持球队员移动的动作。

这个动作在本作的防守中可谓至关重要，因为本作突破能力的加强，导致上抢被过的概率大增，而退守的好处就能体现出来：由于你保持威胁而不上抢，不给他小变向过人的机会，那么对方除了大步强吃之外没有什么过你的方法，而他一旦大步趟球，我们就能抢在他的前面，获得球的控制权；而且面临退守，对方加速和变向都不是太方便（因为不能预测我方的行动），可以拖慢对手的进攻节奏，方便我们布置防守，在敌我兵力相当的时候，退守的作用极大。切记，本作防守，先退守，再伺机断球，或者一边退守一边按住 X 键呼唤同伴逼抢。

定

定位球是打开僵局的利器，把握好定位球，对方摆起铁桶阵也不怕。

CHECK 5-1 角球

角球有两种踢法，直接角球和战术角球，总体上来说实用性差不多。

直接角球就是按 B 键踢出的角球，分为高弧线角球和贴地角球，高弧线角球就是踢的时候推左摇杆上方向，而贴地角球恰恰相反，踢的时候要推左摇杆下方向。一般来讲贴地角球的威胁大一些，具体情况可以参考上面介绍过的贴地传中，当然高弧线也不是没有好处，如果我方球员的身高力量占优



势的话在禁区里可以直接“群起而攻门”。而且高弧线角球的落点比较好判断，如果能打到外线去让我们埋伏在禁区前沿的球员直接射门的话威胁也不低。当然，因为弧线高球速慢，对手判断落点也很容易，防守起来也比较方便。

战术角球就是按A键短传交给离得比较近的我方球员，面对我们的战术角球时，NPC会不受控制地往禁区外面跑，估计是为了防备我们禁区弧顶远射，但是他们往外跑的方式真可谓“倾巢出动”，所有防守队员都往外跑，这时候把球交给还在边路待着的球员然后传中会收到意想不到的效果。

角球的踢法要根据实际情况而定，如果你队里长人云集，那么直接角球砸门是个不错的选择，而如果你的队员海拔都比较够呛但是足够灵活(比如巴塞罗那……)，那么战术角球的效果会好一些。

CHECK 5-2 任意球

任意球踢法也有两种，传球和直接攻门，传球的操作跟角球没什么区别，高轨道传球和贴地传球的方法也跟角球相同，这里不顾再赘述。

而任意球直接攻门则是众多玩家非常关心的事情，说实话任意球踢好了那真是一门艺术，看着足球画着一道美丽的弧线直飞网窝，那种动静结合的美感，真是令人沉醉……好的，跑题的话到此结束，我们来看看任意球直接攻门的技巧。

首先来看看我们都有哪些攻门手段：

1. 直接攻门：不多说了，调整好力量角度就可以了。

2. 超大力量射门：射门同时推左摇杆方向上，力量很大，最好在刚过中线附近的地方使用，离近了使的话很容易上演中国传奇球星李毅大帝的绝学：打飞机。

3. 超小力量射门：操作与超大力量相反，射门同时推左摇杆方向下，适用于那种在禁区里的任意球，打的是一个巧劲，当然这种射门方式还有另外一种用途就是接力射门，由于力量小，球滚动一阵后就会慢下来，而趁对手反应不及的时候由其他队员插上射门的效果不错。

4. 大力轰门：按下射门键，当屏幕上出现力度槽的时候按住Y的射门方法，力量比较大，30码附近的话用大力轰门效果比较好，不过请先确认你的罚球队员有卡洛斯那种脚头。

5. 轻射：按下射门键，当屏幕上出现力度槽的时候按住X就是轻射，一般来讲在禁区弧顶附近的地方这么射的效果比较好。

然后就是技巧方面了，目前笔者的经验是用50%左右的力度瞄准球门正中间的位置打，然后根据和球门的距离选择射门方式(即无论使用哪种射门方式，都是蓄力50%瞄准中路打)，一般正好能划过人墙，打在人墙防守区域和门将防守区域的中间，防守队员和门将都不太好处理，如果瞄准角落打的话反而容易打到人墙上或者被守门员没收，而使用50%力量的原因是既不会飞出去，门将又一般抱不到，制造混乱和骗角球都非常容易。



CHECK 5-3 点球



这次点球踢法比较传统，还是摇杆或者方向键的左右方向控制角度，按X键射门，不过这次蓄力槽的多少除了决定球速之外还决定球的高低，蓄力时间长的话就是高球，短的就是低球，这里还要做一个提示：在对付NPC门将的时候，按住RB再射门的勺子吊射异常好用。

CHECK 5-4 其它定位球

包括门球和边线球，这里只讲一些容易被忽略的地方。

1. 大力边线球的投掷方法是长按A键，本作中大力边线球的速度快了一些，有时候甚至可以当传中用，接边线球直接射门也是一种不错的选择。

2. 门将开球的时候按RB可以把球放下，而本作没有拖延时间犯规这一规定，所以门将接住球之后抱一会等进攻队员跑远之后按RB放下球自己带一会儿是一种非常猥琐的拖延时间的方式。

控

队友控制是本作中新增加的系统，也算是本作的核心系统之一了。掌握好这个技巧是中级者向高级者迈进的重要一步。

CHECK 6-1 队友控制的概念

所谓控制队友，即手动操纵队友跑位，大家可能记得当年《WE8》时候AI球员的跑位，真是神出鬼没，几乎是你想让他往哪里跑他就会往哪里跑，而且基本不会越位，一个直塞就制造单刀的情况非常多见。但之后的作品中就再也见不到如此聪明的AI了，大多数AI球员根本无法跑到位，经常出现面前大片开阔地却非要往对方人堆里挤的现象，甚至有传出球后他却往反方向跑的情况。本作新加入的控制队友系统就是为了解决这个恼人的问题而存在的。

CHECK 6-2 进攻中的控制队友操作

按下右摇杆，再推右摇杆向对应方向，那么对应方向的球员头上就会出现一个标识，这时候就相当于我们控制他了，这名球员会自动前插助攻，而我们的传球等等操作会以这名球员为第一目标。这个操作比较简单，但是在进攻中用途很大：



1. 破除密集防守，在对方防线已经站定的情况下，强行突破一般都是自讨苦吃，这时候可以控制和对方防守队员纠缠在一起的球员，命令他启动，然后在他启动的瞬间按LB+Y键过顶直塞(直接按Y键的直塞容易被拦截)，就会出现现代足球中的经典配合：反越位，这时候对手的防守队员一般都是背对球门的，反应一慢很容易被我方球员甩开形成单刀。

2. 边路插上：有时候对方和我方的兵力都集中在中路禁区附近，而利用上面提到的制造反越位的话，由于对手防线过于靠后，容易直接把球挑给门将，这时候我们可以命令在边路的边后卫或者边锋插上，然后立刻分球，这样边路球员就可以直接撕破对手防

实用技术 攻略透解

线，或传中或内切，悉听尊便。

3. 吸引防守：也算是现代足球中比较常见的配合方式，比如对手防线很平均，没有明显薄弱点，我们可以控制一名身在边路的球员跑位，这样对方的防守力量就会向那个边路集中，这时候左摇杆推反方向然后传球（虽然控制的球员是第一传球目标，可是如果强制反向传球的话也是可以传给别人的），另一边的球员就可以突破对方的防守薄弱点。等于人工创造防守薄弱区域。

如果大家采用手动操作模式的话（可以在操作设定中选择），这个手动控制队友系统还可以更加完善：我们不仅能控制队友向前跑位，还能通过右摇杆具体控制队友的跑位路线，具体用法相信无需向大家解释，不过在此提醒一点：这个看起来很强的模式其实很水，首先你需要集中精力通过右摇杆操纵球员绕过重重封堵，还要利用左摇杆控制带球球员移动避免被对方抢球，然后再看准机会传球，非常容易手忙脚乱（对于大多数人来说，用来按传球键的手和用来控制右摇杆的手，通常是同一只手，所以操作复杂程度可想而知……）。

CHECK 6-3 定位球及防守中的队友控制

首先说说定位球，在各种定位球中（包括角球、球门球、界外球、任意球等等，但是不包括点球）我们也是可以控制队友的，不过这次不需要按下右摇杆，直接推右摇杆到对应方向就可以直接控制该名球员，而画面也会发生变化，不再是传统的罚球队员视角，而是回到一般比赛视角，这时候我们可以控制球员进行跑位，而觉得位置合适之后按传球键（长短传直塞均可），那么罚球的球员就会以玩家现在控制的球员为目标传球，这样最大的好处是可以手动控制球员跑空位，1994年美国世界杯布洛林那个惊世骇俗的任意球也是这个原理：布洛林突然跑到了没有防守队员的位置，然后罚球队员直接把球传给他让他射门，等于说在禁区里获得了无人看管的射门机会，而在本作中，这种跑空位射门的威力极大，禁区前任意球可以试试这种方法。

而在防守中，推右摇杆的对应方向可以把控制权切换到指定的球员身上，由于按LB切换球员是自动的，很可能出现两三次切换也切换不到我们想控制的球员身上的情况，用右摇杆可以解决这个烦恼。



CHECK 7-1 关于领球操作

领球指的是将传来的球带出去的操作，有两种操作方式，一种是等球到脚底下再加速跑，另一种是球还未到脚底下就按RB加速，两种领球方式的不同在于领球之后的状态。球到脚底再加速的话会比较慢，但是球离脚比较近，相当于稳地控制在自己的脚下；而先按RB再拿球的方式拿到球就可以全速启动，但是接球的一瞬间球会被弹得比较远。

两种领球方式各有千秋，把球拿在脚底的好处是比较稳妥，对方防守队员离你有一定距离的时候贸然接球加速冲刺容易直接把球送到对手脚下，而接下球来缓一下再作打算可以减少失误概率，适合于对方防守队形已经排好，但是没有人上来主动逼抢的情况；而加速领球适合于快速反击，完全不耽误时间，另外一个适用的情况就是目标球员身边有对手包夹的时候，接球之后弹的那一下有可能直接把球带出对手的包围圈，而且把球弹出去之后在追上球之前直接射门的话算接球射门，力量很大，在禁区前沿威胁非常大。



辅

这里介绍一些小技巧，这些小技巧虽然发挥作用的场合比较少，但是熟练掌握的话经常能起到出其不意的效果。

CHECK 7-3 取消操作

这次我们还是可以进行超级取消操作，具体操作方法是按住RB和RT，可以取消所有正在进行的动作，包括跑动等等，不过超级取消最重要的用途还是在取消错出的短传和直塞。比如在禁区里防守的时候，很多玩家习惯连点A键阻截，由于禁区里情况复杂，连点A键很可能会把已经解围出去的球再传回来，这时候就可以使用超级取消取消短传动作。

射门和长传还有一套自己的取消方式，就是在力度槽出现后到踢出球之前的这段时间按A键就可以取消，配合方向键使用还可以做出假射真扣和假传真扣动作，单刀球必杀技之一，请熟练掌握。





CHECK 7-2 假摔

其实这个动作几乎不能算作是"技巧"，因为目前发现这动作的实用性几乎为零，而且很容易就给自己来一张牌，由于实用性过低且后果严重，为了避免玩家不小心假摔，该动作的操作方式非常复杂：同时按下左右摇杆，然后按LB+LT，在对方和你纠缠的时候按假摔有一定概率裁判会判对手犯规，不过概率很低罢了，能不用尽量不用吧。

技

这个部分主要讲授一些笔者目前发现的好用的技战术打法，当然并不绝对，大家可以根据自己的需要来进行选择。

本作中目前为止发现的最简单有效的打法是边路突破，由于本作过人相对简单，如果大家有一个速度快的边锋或者边后卫的话可以让他在边路一路闷头突破，快突到底线的时候控制队友往禁区中路插，然后直接传中头球攻门，这种打法在对人和对NPC的比赛中都非常有用，打不开局面的时候可以多试试这种手段。除了直接传中，还可以边路突破之后突然变向内切，然后传给埋伏在中路的球员用20%左右力道远射，破门的概率也很大。

本作中，门将大智若愚的毛病还没有改过来，在禁区里非常大力量的直接射门很有可能被他神勇扑出，反而在禁区外看起来威胁程度不高的远射总是能打破他的十指关。所以建议大家在禁区内除了补射空门之外尽量不要使用直接按 X 键的射门方式，效率会比较低；反之，如果在禁区外，那么就要多尝试射门，即使不进也几乎不会被守门员抱在怀里，而且骗得角球的概率很大。当然，我们的门将也存在这种问题，所以尽量不要放对手远射，一看到对手突入禁区就立刻出击，他们只要射门就多半会打在门将身上。

防守问题前面讲过了，退守 + 逼抢几乎是万能防守方法，所以如果觉得跟不上进攻方的节奏的话，就按住 RT 和 X、A 两键不放手，对方传球推右摇杆向对方传球的方向切换球员然后继续退守 + 逼抢。铲球的话最好打一个提前量，不要看到对方进入你能铲到的范围再放铲，那样多半会犯规，而是尽可能提前一点，争取做到“把身体横在对手面前”挡他球路。



新游戏模式详解

New Modes In PES2011

这部分会为大家讲解本作的新加入模式以及旧有模式的变更点

CHECK.1 点数与 Extra Content



相当于传统的“WE SHOP”，比赛胜利、杯赛或者联赛模式获得冠军、大师联赛获得荣誉之后，可以获得单位为 G 的点数，这些点数可以用来购买隐藏球员、隐藏球队、恶搞音乐以及各种修饰用的道具，甚至一些游戏模式以及最高难度都需要在里面购买。

CHECK.2 足球生涯模式

本次的足球生涯模式除了包括传统的大师联赛和一球成名之外，最大的变化是加入了 Club Boss 模式，不过比较不厚道的是这个模式需要在 Extra Content 里的 Mode Expansion Kits 里花 100G 购买（顺带一提，这个 Mode Expansion Kits 里还出售大师联赛以及一球成名的种种作弊功能）。足球生涯模式中的大师联赛和一球成名两种模式变化不大，不做过多解释，只有一点要提醒大家，如果想在大师联赛模式中使用真实球队阵容的话，必须在万恶的 Mode Expansion Kits 里花 100G 购买名为 Master League 3 的项目，这样在创建球队的时候才会出现使用真实阵容的选项，不然的话就只能使用大师联赛默认阵容了。



CHECK.3 Club Boss 模式详解

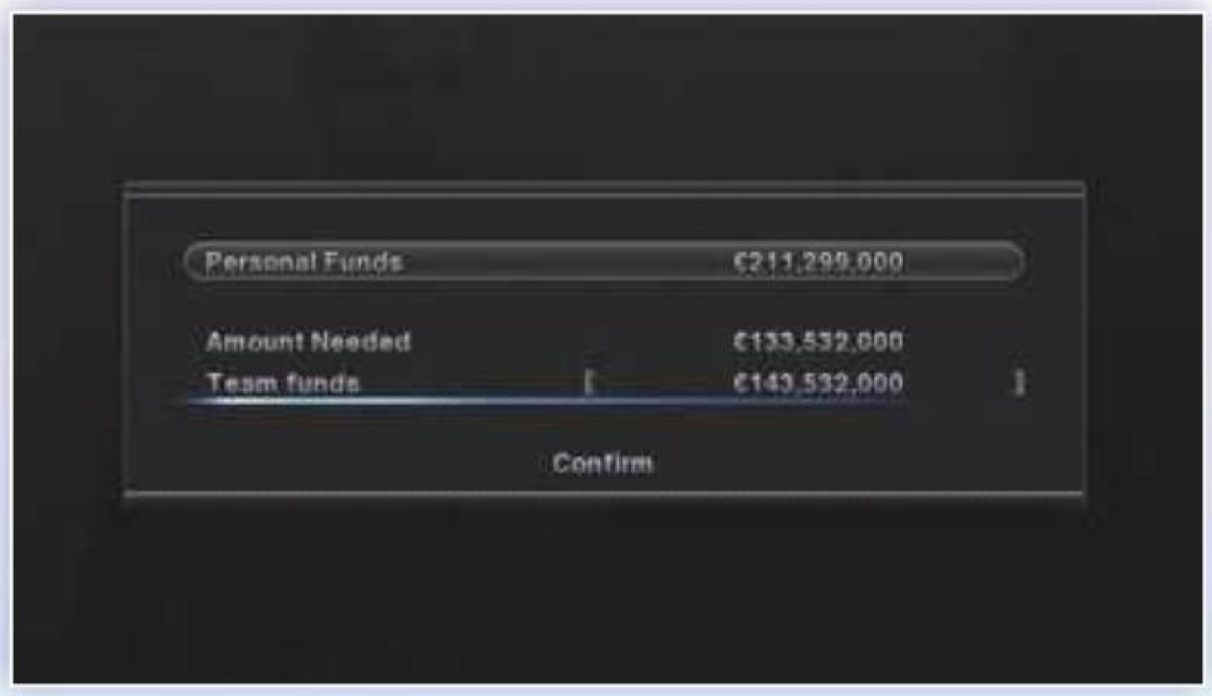
Club Boss 模式，顾名思义就是扮演俱乐部老板的模式，除了通过战术设定帮助球队赢球之外，还要考虑经营要素，比如广告和赞助以及门票收入等等。

另外，由于本模式不能控制球队进行比赛，只能观战，可以算是一个考验玩家经营管理能力的模式。在进行该模式的时候一定要小心谨慎，因为我们不能通过自己高超的游戏水平做一些逆天的事情，所以最好在每场比赛前都存档，争取把不确定因素降到最低，虽然该模式比较考验通盘筹划的能力，但是如果赢不下比赛，那么一切都是白搭。

游戏流程

首先是设定游戏的整体环境以及自己的长相等等，跟大师联赛完全一致，这里不做详细解释。

进入游戏后会进入投资画面（如右图），最上方的数字是个人总资产，而 Amount Needed 是球队所需资金，Team Founds 是要投入的资金，投入资金的多少就是球队初始资金的多少，当然，为了保险起见，请不要一上来就把所有的钱扔进去，尤其是玩高难度的玩家。



确定好给球队多少钱之后就可以进入模式主菜单了，其他几个选项和大师联赛基本一致，而在 My Team 选项中，因为我们不能亲自上场比赛，所以没有阵容设置选项，当然，作为管理者，我们可以在 Sponsor List 中查看获得赞助的条件，达到要求就可以获得赞助。

真正本模式的核心要素都在主菜单中的 Instruction 模式中，这也是我们惟一能影响到球队战斗力的地方。



首先请看左图，我们有如下几个选项：

1.Sign Player：即签约球员，进入这个选项之后我们可以通过非常详细而具体的条件搜索球员。按照条件进行搜索后符合条件的球员会按照综合能力由高至低罗列在一个表格中，看到自己心仪的球员就可以去接触了。选择进行接触后需要过一段时间才会收到对方球队的报价，之前需要耐心等待。

2.Tactical Instruction：这里可以设定球队的基本战术风格。第一项是设置整体战术，可以选择积极进攻、全力防守、快速反击等等；第二项是出场阵容的确定方式，这里可以选择根据球员状态或者是根据球员能力确定首发阵容；而最后一项则是要求教练关注某个球员，这名球员会受到教练的重点照顾，一般来讲是肯定会有出场机会

的，当然，要求特殊照顾的球员不能是身负重伤或者是禁赛期间的。

3.Marketing Budget：转会预算，可以把自己的资金注入转会预算，注意可以注入的资金是一开始把部分资金投入球队之后的剩余部分，所以，一开始扔钱越多，这里的可用资金就越少。

4.Hire Manager：雇用教练，教练的雇佣费用和能力倾向会显示在画面右侧，一般来讲雇佣一个好的教练会起到事半功倍的效果，毕竟这次我们没有办法操纵球队进行比赛，教练的好坏很大程度上能够决定球队的成绩，不缺那几个钱的话就直接聘请最下面那些身价不菲的教练吧。

5.Watch Match：决定你是否现场观看比赛，现场观看比赛的话据一些玩家反映在一些重大比赛中你亲自观看会提升获胜概率，不过目前未经验证。

6.Close Dealing：近期接触过的球员列表，在这里可以花一些自己的钱来帮助球队进行交易。

进行完设定之后就可以选择主菜单中的第一项 Forward Time 来进入下一个时间段了，之后日程表会缓缓流动，如果突然觉得还需要进行一些交易或者设定的话可以按下 A 键进入这一天进行具体操作。



到了规定的日子，就要进行比赛了，除了能给比赛加速，我们什么也不能做，看看就好了，也是对你经营成果的一个展示。

技巧心得

本模式由于不能操控比赛具体进程，所以论难度来说比传统的大师联赛模式要大得多，而且初期难度尤其大。下面笔者结合自己的经验向大家提出一些建议：

1. 如果大家选择的球队实力不济，那么初期就算是卖血也要换来至少一个综合能力在 80 以上的球员，而且这个球员最好买在攻击线上，钱不够就把队伍里那些能力一般的替补解约换钱，这些球员的年龄没有限制，可以买那些差不多快要退役的老家伙，一则价钱不会太贵，二则这些球员的作用不过是帮你撑过初期的困难时期，到后期肯定是用不上的，不如让他自己退役算了；同时花点小钱买一些非常年轻的潜力股（去那些南美球队里找找，多得是），然后在杯赛或者不太重要的比赛的时候通过 Tactical Instruction 指名这个球员让教练派他上场，多加培养，可以省下一大笔转会经费。

2. 每场比赛前必须存档，特别是第一个赛季，如果战绩太差拿不到赞助的话很可能直接破产，而比赛中突发情况非常多，笔者曾经在 4:1 领先的情况下被对手愣是在二十分钟内追成 4:4，到手的鸭子飞了，勤存档就能避免这种情况，如果大家选择的球队实力一般，那么记住：有一些豪门球队在初期是怎么也赢不了的（除非最简单难度），和这些球队比赛之前可以去 Tactical Instruction 里把第一项设置为全力防守（All-out Defence）并指名年轻球员上场，就当是锻炼的机会了，反正拼命抗争输 1:0 和松松垮垮地输 100:0 对于联赛整体格局的影响的差别不是很大，不妨等实力强大了再来报仇。



3. 选个好教练，能力高的教练价格也高，不过相比于球星的身价来说，初期（可供我们选择的）教练们可是太便宜了，700 万左右就可以签到一名能力不错的教练，为了今后考虑，在签约教练的时候可以看看他的能力，第四项训练倾向为 Ability Focus 的教练可以帮助年轻球员尽快成长，如果初期可以在短期内训练出两三个可用之才的话，那么中后期游戏会轻松很多。

这三点建议可以帮助大家顺利通过初期的困难时期，后面的发展就靠玩家自己了，想买一大堆当红球星创造自己的银河战舰还是从年轻时期开始逐步培养起一支属于自己的强劲子弟兵，选择权在玩家的手里。

CHECK.4 线上大师联赛的变化

线上大师联赛的变化主要是加入了球员签约年限和生理曲线系统，买来的球员不仅只能踢有限的场次，能力还会随年龄下降。这样一来，等于说玩家手下强大的球员不再是永久保值的，他们会衰退也会离队。换句话说本作的线上大师联赛在逼迫玩家频繁地进行新陈代谢，这也对玩家们的水平提出了更高的要求，只有多获胜才能获得更多资金来购买新的球员，线上大师联赛变得更加真实与残酷。

另外，到目前为止线上大师联赛最热门的球员是来自西甲比利亚雷亚尔的 7 号尼尔玛，这家伙一上场就像是吃了激素一样，怎么拦也拦不住，本作的下底传中又特别的强，他这样的强力边锋的威力可以得到充分发挥，另外，个人猜测，下一个火起来的球员应该是哲科那样的高中锋。



▶右图中的这位就是来自“黄色潜水艇”的尼尔玛。

成就奖杯心得 Achievements & Trophies

本作的成就 / 奖杯可以用一句话形容：毫无技术含量，但是耗时很长

成就 / 奖杯名	点数 / 杯种	说明
Ultimate Player	–/ 白金	获得除了这个奖杯之外的其他奖杯
First Glory: Exhibition	5 点 / 铜杯	在 Exhibition 模式中第一次战胜 AI
First Win: UEFA Champions League	5 点 / 铜杯	在 UEFA Champions League（欧洲冠军联赛）模式中获得一场胜利
UEFA Champions League Elite 16	15 点 / 铜杯	在 UEFA Champions League（欧洲冠军联赛）模式中晋级 16 强
UEFA Champions League Winner	30 点 / 银杯	在 UEFA Champions League（欧洲冠军联赛）模式中获得冠军
Copa Santander Libertadores Win	5 点 / 铜杯	在 Copa Santander Libertadores（南美解放者杯）模式中获得一场胜利
Copa Santander Libertadores R16	15 点 / 铜杯	在 Copa Santander Libertadores（南美解放者杯）模式中晋级 16 强

成就 / 奖杯名	点数 / 杯种	说明
Copa Santander Libertadores King	30 点 / 银杯	在 Copa Santander Libertadores（南美解放者杯）模式中获得冠军
International Champion	30 点 / 银杯	在 League/Cup（联赛 / 杯赛）模式中获得一项杯赛冠军
League Champion	30 点 / 银杯	在 League/Cup（联赛 / 杯赛）模式中获得一个联赛冠军
The Debutant	5 点 / 铜杯	在 Become a Legend（一球成名）模式中第一次代表俱乐部出场比赛
League Champions	10 点 / 银杯	在 Become a Legend（一球成名）模式中获得联赛冠军
League Best Eleven	30 点 / 银杯	在 Become a Legend（一球成名）模式中入选年度最佳阵容
UEFA Champions League Debut	30 点 / 银杯	在 Become a Legend（一球成名）模式中代表球队出战欧洲冠军杯
Super Star	90 点 / 金杯	在 Become a Legend（一球成名）模式中获得年度最佳球员的荣誉
Pride of a Nation	40 点 / 银杯	在 Become a Legend（一球成名）模式中代表国家队出战
World Footballer of the Year	90 点 / 金杯	在 Become a Legend（一球成名）模式中获得世界足球先生的荣誉
Proud Skipper	20 点 / 铜杯	在 Become a Legend（一球成名）模式中担任球队队长
Mr. Versatility	15 点 / 铜杯	在 Become a Legend（一球成名）模式中习得一个新的位置属性
The Multi–Talented	15 点 / 铜杯	在 Become a Legend（一球成名）模式中习得一个新的特技
First Glory: Master League	5 点 / 铜杯	在 Master League（大师联赛）模式中获得一场胜利
Promoted	30 点 / 铜杯	在 Master League（大师联赛）模式中升到顶级联赛
Champion Manager	30 点 / 银杯	在 Master League（大师联赛）模式中获得顶级联赛冠军
European Elite 16	10 点 / 铜杯	在 Master League（大师联赛）模式中参加欧洲冠军联赛并小组出线
Kings of Europe	30 点 / 银杯	在 Master League（大师联赛）模式中多得欧洲冠军联赛冠军
The Treble Winner	60 点 / 银杯	在 Master League（大师联赛）模式中，一个赛季内获得联赛冠军、欧冠冠军和联赛杯冠军
No.1 Club	90 点 / 金杯	在 Master League（大师联赛）模式中将自己的球队国际排名提升至第一名
First Glory: Club Boss	5 点 / 铜杯	在 Club Boss（俱乐部老板）模式中赢得一场胜利
Champion Chairman	30 点 / 银杯	在 Club Boss（俱乐部老板）模式中获得顶级联赛冠军
No.1 Owner	90 点 / 金杯	在 Club Boss（俱乐部老板）模式中将自己的球队国际排名提升至第一名
Online Debutant	10 点 / 铜杯	首次在线上模式进行一场比赛，不允许中途掉线
First Glory: Quick Match	10 点 / 铜杯	利用 Quick Match（快速配对）赢得一场比赛，不允许中途掉线
First Glory: Competition	15 点 / 铜杯	在 Online Competition（线上赛事）中获得一场胜利
Theatre Connoisseur	10 点 / 铜杯	在 Theatre of Legends（传奇影院）模式中欣赏其他玩家上传的影像
The Community Associate	30 点 / 银杯	首次加入 Online Community（线上 社区）
Wheeler and Dealer	15 点 / 铜杯	在 Master League Online（线上大师联赛）中签约一名球员
The Highlight Show	10 点 / 铜杯	在 Final Highlights（总决赛集锦）中观看一次回放

CHECK 成就 / 奖杯心得

本作的成就 / 奖杯可以用一句话形容：毫无技术含量，但是耗时很长。几乎全部的成就 / 奖杯都可以通过不断游玩各种模式而自动获得，如果大家认认真真地打算玩这款游戏的话，那么拿到 1000 点成就或者白金奖杯几乎是水到渠成的事情，根本无须刻意去拿，不过时间会比较长；然而如果大家急切地想把这 1000 点成就或者白金奖杯收入囊中的话，那么还有需要有一定方法的，时间消耗没有那么长，不过在这里要提醒大家，想快速刷成就 / 奖杯的话，本游戏将像白开水一样索然无味。

快速刷成就 / 奖杯步骤：

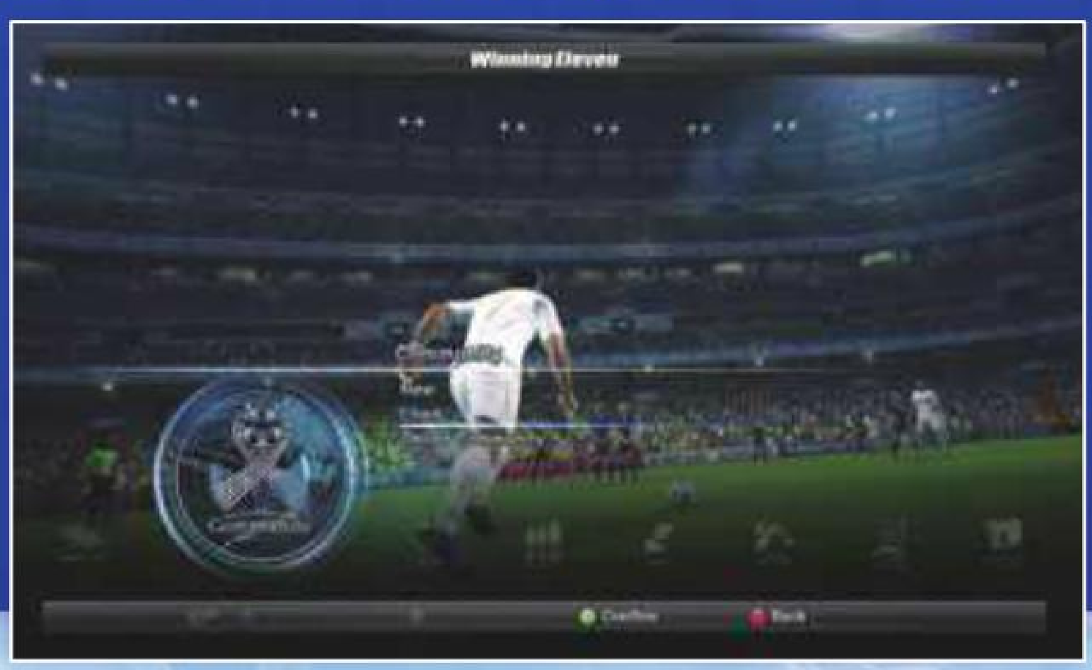
1. 先进行一场友谊赛，把比赛时间设为五分钟，然后用最强的球队在最低难度下狂虐一支最弱的球队，比赛结束后就会获得 First Glory: Exhibition 这个成就 / 奖杯，好，从现在开始到拿到 1000 点 / 白金奖杯，友谊赛模式就可以彻底不用碰了。

2. 去进行欧洲冠军联赛和南美解放者杯模式，最简单难度，时间五分钟，选最强球队，横扫欧洲南美，相关成就 / 奖杯解锁。

3. 之后先不要急着进行其他模式，先去 Extra Content 里的 Mode Expansion Kits 选项里购买 Master League 3，拿到解放者杯和冠军杯得到的点数就应该足够了。然后去进行大师联赛模式，选择最低难度，时间五分钟，真实阵容，游戏过程中不买人不卖人，没有比赛的时间一律跳过，相信以你现在的实力两年内欧冠问鼎并把自己的国际排名刷到第一名毫无难度。

4. 拿到大师联赛相关成就 / 奖杯后出来打联赛 / 杯赛模式，杯赛选日本队打亚洲杯，联赛用巴塞罗那打西甲，全部拿下后搞定收工。

5. 这时候应该有不少点数了，去 Extra Content 里的 Mode Expansion Kits 选项里购买 BECOME A LEGEND 3 和 BECOME A LEGEND 4，然后去打一球成名模式，这个花费时间比较长，不过在最低难度和 5 分钟比赛时间的保证下不算很难，记得拿到球就直接往对方禁区里冲，射门得分，不要试图和队友配合，如有可能争取每场都是帽子戏法。由于购买了 BECOME A LEGEND 4，豪门发来邀请的机会会增大，见到





豪门就直接跳过去，在豪门有出色表现的话，被选到国家队的机会也会变大，三五赛季下来拿到全部一球成名相关成就 / 奖杯不是难事。

6. 之后就是最坑爹的俱乐部老板模式相关的成就 / 奖杯了，还是那两个条件，最低难度，五分钟，选巴塞罗那（因为在一流强队中巴萨的年龄结构最合理，几乎不需要调整人员），买最贵的教练，之后选择不看比赛，但是在每场比赛前记得存档，小心谨慎的话一个赛季不败也不是什么难事，反复几个赛季之后就可以拿到相关的成就 / 奖杯。

7. 线上成就 / 奖杯那就是送的，毫无难度。

如果您对游戏本身不感兴趣，而很注重成就 / 奖杯的话，那么这么刷相信是最快获得 1000 点成就 / 白金奖杯的途径，不过这样下来会丧失几乎 90% 的游戏乐趣，而且过程极端枯燥无聊，选不选随您了。



有别于 NBA 的季前赛,《NBA 2K12》如约而至,作为可以足够玩到下一作出现为止的作品,本作在整体表现上没有让华尔兹失望,梦幻舞步和外线高命中率等问题可以留给第二次大补丁,熟悉的玩家都知道,“《NBA 2K》系列”每年都会放出两个大补丁,将游戏进一步完善。相信到时候 NBA 的停摆也将结束,线上更新也会重新开始。此外,本作之后将推出官方中文版,已经购买港版的玩家不用担心,可以通过线上更新改成中文。由于时间和篇幅的关系,下一期会带来进阶的战术研究等内容,敬请期待。

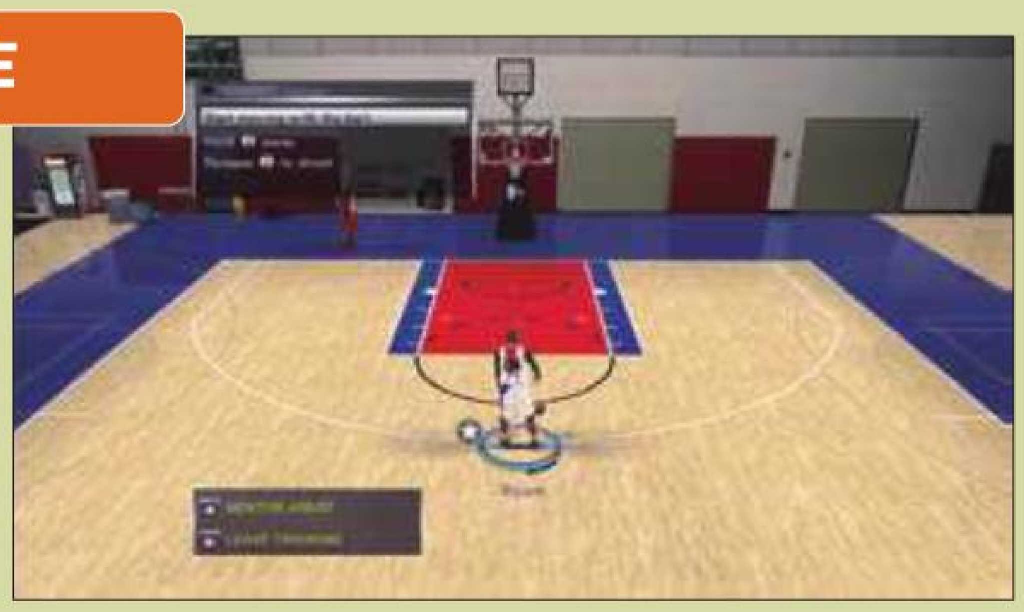
文 华尔兹　美编 心の永恒

攻略透解 GUIDE THROUGH

NBA 2K12	2K GAMES		体育
多机种	NBA 2K12		美版
	2011年10月4日	1～10人	59.99美元
	对应3D、PS3版对应PS move		推荐玩家年龄：全年龄

操作详解

基本操作



《NBA 2K12》基本操作中变更最大的应该是背打按键变成了 Y,另外本作新增了 Jordan 训练营模式 GAME MODES——TRAINING CAMP,第一次玩的玩家不妨先将这个模式通过,可以快速熟悉游戏。

X360/PS3	进攻	防守
LS/L3	球员移动	球员移动
RS/R3	投篮	举手、阻碍
RT/R2	冲刺	冲刺
LB/L1	位置动作、单打控制	包夹
RB/R1	指定传球	切换标示
A/×	传球	切换为最靠近球员
B/○	假动作传球	制造进攻犯规
X/□	投篮	抢断
Y/△	背打	封盖、抢篮板
↑/↑	改变视角	改变视角
↓/↓	快捷换人	快捷换人
←/←	快捷进攻战术	快捷防守战术
→/→	快捷游戏	防守阵势
BACK/SELECT	暂停比赛	故意犯规
START/START	暂停游戏（菜单）	暂停游戏（菜单）

进阶操作

挡拆后内切是战术中的一种，实际可以直接手动操作出来，不过效果没有战术实现的那么理想。由于本作的改良，内切很容易被防下来，不过针对人盯人防守还是不妨一用。传切 2 过 1 也被适当消弱，这点很好。此外空中接力要求比前作稍有松懈，快攻 2 打 1 或者前场底线发球时都很好用。



指定队友站位	轻按 LB/L1,之后轻按想选队友的标示,按 RS/R3 将其移动到理想位置。
呼叫队友挡拆	按住 LB/L1 然后放开即可呼叫队友来进行挡拆,再次按下LB/L1则让队友切入禁区。
空中接力	LT+B/L2+ ○
传切配合	LT+A/L2+ ×
补篮	RT+X/R2+ □



© 2011 2K Sports

TIPS 游戏有三种封面,Michael Jordan、Earvin Johnson 和 Larry Bird,玩家买的时候可以三选一。其实每个包装封面里外各有一种,把封面拿出来正反面都可以用来当包装封面,这样每个玩家实际都有两种封面。

单打运球动作



心得：单靠运球动作很难将电脑的防守甩开进行突破，不过却能晃出不错的空挡进行跳投。游戏中的晃动大多用来打乱对方



的防线，后撤步运球部分情况下可以拉出与防守者的足够的距离跳投命中。在晃动过程中别忘了按加速键起步，此外游戏中的半转身比较霸道，经常可以直接用这招进入内线造成杀伤。

花式运球	站立原地运球中，按住LT/L2向篮筐方向推左摇杆，
胯下运球	站立原地运球中，按住LT/L2向无球手一侧推左摇杆，可迅速重复
内外点运球	站立原地运球中，按住LT/L2向运球手一侧推左摇杆
运球后撤	站立原地运球中，按住LT/L2向篮筐反方向推左摇杆
虚晃	运球时，轻点LT/L2
虚晃后突破	虚晃动作后从运球手一侧向篮筐方向推左摇杆
虚晃后胯下运球突破	虚晃动作后从无球手一侧向篮筐方向推左摇杆
虚晃背后运球突破	虚晃动作后向无球手一侧推左摇杆
虚晃转身突破	虚晃动作后，从无球手一侧向篮筐反方向推左摇杆
CROSSOVER	按住LT/L2向无球手方向推左摇杆
双重晃动	CROSSOVER之后再根据节奏推回左摇杆
前后晃动	按住LT/L2向无球手一侧推左摇杆，再根据节奏推回左摇杆
运球转身	按住LT/L2左摇杆转一圈
半转身	运球移动中轻点RT/R2
后撤步运球	突破中，按住LT/L2向球员突破的反方向推左摇杆
后撤步突破	后撤步运球后从运球手一侧向篮筐方向推左摇杆
后扯步晃动突破	后撤步运球后从无球手一侧向篮筐方向推左摇杆
后扯步身后运球突破	后撤步运球后，向无球手一侧推左摇杆
后扯步转身运球突破	后撤步运球后，从无球手一侧向篮筐反方向推左摇杆

基本投篮

心得：由于本作强调投篮，所以跳投才是主要进攻手段，其实《NBA 2K11》中的空位投篮便不难掌握，以 Anthony 为例，只要通过几个变向稍拉开距离便可跳投命中，本作大部分球员跳投方式发生了改变，需要重新掌握，而拉出空挡投篮也是面对联防为主的网战中一大利器。禁区的几个梦幻舞步及假动作仍然有效，即使是小个子球员也可以依靠造犯规立足，只是拜佛流被遏制了。此外，接球后先做投篮假动作，再进行突破的方式在本作中依然有利。



跳投	推动右摇杆动作开始，松开将球投出
后仰跳投	向篮筐方向推动左摇杆 + 右摇杆推反方向
急停跳投	运球移动当中，松开左摇杆，迅速向运球方向推右摇杆
躲避防守者急停跳投	运球移动中按住 LT/L2 向任意方向推动右摇杆
转身跳投	运球移动时，转动右摇杆一圈
后扯步跳投	向篮筐运球移动时，向篮筐反方向推右摇杆
侧扯步跳投	向篮筐运球移动时，松开左摇杆，按住 LT/L2，向左、右任意反方向推右摇杆
擦板投篮	跳投中向跳投的右摇杆相反的方向推右摇杆
假动作投篮	轻推右摇杆马上松开
禁区梦幻舞步	假动作投篮完成前推动右摇杆

上篮

本作由于“人球分开”，所以前作一些比较霸道的左右小跳步被削弱，取而代之的是个别球员强力的对抗力，在上篮动作被防守球员接触后仍然能将球送入篮筐。新作比较强调右摇杆操作，所以选择合适的动作就很重要了。

跑动上篮	向篮筐运球移动时，近距离内按住LT/L2，篮筐反方向推右摇杆
左右方向上篮	向篮筐运球移动时，近距离向左或者右方向推右摇杆
勾手上篮	从底线运球向篮筐方向移动时，向底线方向推右摇杆
慢步上篮	向篮筐运球移动时，近距离内按住LT/L2，向篮筐方向推动右摇杆
小跳步左右方向上篮	向篮筐运球移动时，近距离内按住LT，右摇杆推左、右方向
转身上篮	向篮筐运球移动时，近距离转动右摇杆一圈
空中换手上篮	在上篮或者扣篮中， 松开右摇杆迅速再推动一次。

扣篮



扣篮同样被削弱了，大部分扣篮动作或抢断或封盖都很有可能被封杀，而《NBA 2K11》中 BUG 一般的转转扣这次被取消，单转身的扣篮也不再无解了。不过面对 LBJ、WADE 等球员还是有可能被骑扣就是了。

普通扣篮、明星扣篮	向篮筐运球移动时，近距离按住 RT/R2，向篮筐方向推右摇杆
背身扣篮	向篮筐运球移动时，近距离按住 RT/R2，向篮筐反方向推右摇杆
转身扣篮	向篮筐运球移动时，近距离按住 RT/R2，转动右摇杆一圈
躲避防守者急停跳投	运球移动中按住 LT/L2 向任意方向推动右摇杆
转身跳投	运球移动时，转动右摇杆一圈
后扯步跳投	向篮筐运球移动时，向篮筐反方向推右摇杆
侧扯步跳投	向篮筐运球移动时，松开左摇杆，按住 LT/L2，向左、右任意反方向推右摇杆
擦板投篮	跳投中向跳投的右摇杆相反的方向推右摇杆
假动作投篮	轻推右摇杆马上松开
禁区梦幻舞步	假动作投篮完成前推动右摇杆

背打操作



背打动作是本作进化度最高的一方面，改为按 Y 进行背打，由于投篮的加强，背打动作的实用度也大大增加，掌握好背打系统可以很好的把握比赛的进攻节奏。以 Nowitzki 天王的背打后仰跳投为例，此招尽管在强行封盖下出手，仍有相当高的命中率，99 的中投数据练好了相当恐怖。而背打中按 LS 篮筐方向 +Y 转身也是很好的突破技巧，玩家可以或投或突，用两种选择迷惑对方。本作背打下的梦幻舞步过于强大，希望日后可以改进。

背打移动	背打运球状态下任意方向推左摇杆。
背打面框	持球背打状态下按Y/△
外向面框	持球背打状态下向篮筐反方向推左摇杆按Y/△
解除背打状态	背打运球时，向篮筐反方向推左摇杆按Y/△
后撤步	在运球背打状态中，按住RT/R2向篮筐反方向推左摇杆
转身面对篮筐	背打运球时，向篮筐方向推左摇杆按Y/△
向篮下背打挤压	背打运球时，向篮筐方向推左摇杆按RT/R2
快速转身	背打运球时，向底线方向推左摇杆按Y/△
转身挤人	背打运球时，向底线方向推左摇杆按RT/R2
挤向罚球区	背打运球时，向罚球区方向推左摇杆按Y/△
强力挤向罚球区	背打运球时，向罚球区方向推左摇杆按RT/R2
挤人假动作	背打运球时，按住LT/L2向罚球区推左摇杆
转身假动作	背打运球时，按住LT/L2向底线方向推左摇杆
向后依靠	持球背打状态下，按住LT/L2向篮筐方向推左摇杆
弯腰硬挤	持球背打状态下，按住LT/L2向篮筐反方向推左摇杆
左侧虚晃	持球背打状态下，面向篮筐向左推右摇杆
右侧虚晃	持球背打状态下，面向篮筐向右推右摇杆

背打投篮操作	
背打勾手	在离篮筐18尺距离内，背身状态向左或者右推动右摇杆
背打后仰投篮	背打状态向篮筐反方向推右摇杆
左右虚晃投篮	背打状态向左、右推右摇杆，之后迅速推向反方向
双重左右虚晃投篮	使用左右虚晃投篮，最后再推回之前的方向
背打后撤步投篮	背打运球状态，按住LT/L2向篮筐反方向推动右摇杆
背打转身上篮	背打运球状态，按住LT/L2向篮筐左方、右方推动右摇杆
背打转身扣篮	背打运球状态，按住LT/L2和RT/R2向篮筐左方、右方推动右摇杆
背打假动作	发动背身投篮任意姿势后迅速将右摇杆回位
梦幻舞步	发动背打假动作后迅速推动右摇杆，成为一套连续的动作
跑动勾手投篮	在突破进禁区时向篮筐方向推右摇杆
跑动后仰投篮	在突破进禁区时向篮筐反方向推右摇杆
跑动转身投篮	在突破进禁区时转动右摇杆一圈

TIPS 前作中玩家网战被划分了 IP，只能搜到亚太地区的玩家，本作则不然，遇到法国意大利等国的玩家玩起来还算流畅，就是延迟问题还很严重。

持球起步，三重威胁操作

心得： 所谓三重威胁，便是球员在持球状态下尚未起步，或投篮，或突破，或传球的三重威胁。试探步等动作大多也是以突然的起步创造跳投时机为主。其实接球后的投篮假动作之后突破也应该算作三重威胁中。

试探步	持球状态下按住 LT/L2 向左、右推动左摇杆
探步后突破	试探步中松开 LT/L2 迅速向左。右推左摇杆
转身护球	持球状态下按住 LT/L2 向篮筐反方向推左摇杆
护球后突破	转身护球状态下，松开 LT/L2，向篮筐方向推左摇杆
护球转身	转身护球状态下，松开 LT/L2，向篮筐反方向推左摇杆

针对性防守操作

本作的防守变更并不大，平时还是以按住 LT 的牵制为主，可对付大部分假动作。由于在防跳投时封盖的时机非常重要，所以一定要掌握好，尤其在三分满天飞的本作，即使漏防，冲向投手按（RT+Y/R2+△）仍有一定几率将其干扰。双人包夹仍然是需要掌握的技巧，可以很大程度上遏制球星流。本作的防守核心依然是防守战术，不过不能过分依赖，手动操作同样要过关。

基本防守	防守对方球员时按住LT/L2
阻碍突破方向	按住RT+LT/R2+L2任意方向推左摇杆
迅速补防	按住RT+LT/R2+L2进行快速补防
伸手干扰拦截	任意方向推动右摇杆
跳起封盖	RT+Y/R2+△
恶意犯规	向自己防守的球员按下右摇杆
战术犯规	按住RT/R2向自己防守的球员方向推右摇杆
双人包夹	LB/L1选择对应键位的球员进行包夹，再次按LB/L1则自动选择球员包夹

背打防守操作	
顶住对方的背打挤压	背打防守时，向对方球员方向推左摇杆
盗球	背打防守时，按X/□
借力让倒背打球员	对方背打球员使用强力硬挤的时候，向其反方向推左摇杆

MP生涯模式

生涯模式比之前严谨许多，有些项目数值不够是无法做出来的，比如《NBA 2K11》中单凭身高就可以抢 N 多篮板，这次如果不将能力提升，根本很难挤进内线。提升评价度的主要方式依然是投篮，建议将各种距离投篮能力提升，其次投篮抗干扰能力（Shoot in Traffic）也很重要，只是晃开距离后的投篮评价值大多涨幅较小，由于本作内线传球被断几率很高，再加上 AI 跑位比较死板，所以刷助攻的玩家还是多选择外线空位为主。另外背打系统这次大幅强化，玩家可以将点数分一些到背打进攻数值中，效果不错。

这次的生涯模式依然可以使用两大"秘技"，一是偷跑，二是改时间。偷跑依然是在对方进攻尚未完成前跑向对方的篮筐，我方球员抢到篮板后立刻按 A 要球，





一个长传过去想怎么扣就怎么扣，这个赖招对于增长评价相当有效。其次就是推荐玩家在 HOME 选单中选择 SETTINGS——GAME MODE SETTINGS——QUARTER LENGTH 修改比赛时间（SIM QUARTER 则是电脑模拟时间），改掉时间后玩家发挥的余地也会大大增加，尤其是在 KEY GAME 中，推荐将时间改成 12 分钟，这样可以解掉大量 MILESTONES 中的项目，再加上 KEY GAME 过后经验成倍，可以实现能力暴涨。游戏中这次加入了跳过比赛的选择，玩家可以直接选择打下一场 KEY GAME。此外记得将游戏的 AUTOSAVE 关掉，万一在比赛中受伤，保险起见还是读档重来。

MP skill

OFFENSE（进攻能力）	
Shot Inside	近距离投篮命中率
Shot Close	中距离投篮命中率
Shot Medium	远距离投篮命中率
Shot 3pt	三分球命中率
Free Throw	罚球命中率
Shot Low Post	背打投篮命中率
Layup	上篮（数值高的情况下可以选择更多的方式）
Dunk	扣篮（数值高的情况下可以选择更多的方式）
Standing Dunk	原地扣篮能力
Shoot in Traffic	投篮抗干扰能力
Off Hand Dribbling	非惯用手运球能力
Ball Security	持球能力
Pass	传球能力
Hands	接球能力
Offensive Rebound	进攻篮板能力

DFFENSE（防守能力）	
Defensive Low Post	背打防守能力
Block	封盖
Steal	抢断
Defensive Rebound	防守篮板能力
On Ball Defence	持球队员防守能力

Physical（身体能力）	
Hustle	救球能力值
Speed	速度
Stamina	体力
Vertical	弹跳力
Durability	抗伤病能力
Quickness	敏捷度
Strengh	身体对抗度

Mental（心理素质）	
Offensive Clutch	关键时刻进攻能力
Defensive Clutch	关键时刻防守能力
Emotion	情绪
Defensive Awareness	防守意识
Offensive Awareness	进攻意识
Consistency	稳定性



ABILITIES

ABILITIES 是本作新加入的可提升数值，类似于《FIFA》中的球员专属特技，说白了就是将个别技巧能力具体化。这几项能力所需的花费非常多，想把角色所有能力练满要有很长的路要走。

TIPS 如果一开始的生日填 13 岁以下的话，那将无法参加网战等内容，好在下次可以重新改。

Shot（投篮类）	
Fadeaway	后仰跳投
Dribble Pull-up	急停跳投
Spin Jumper	转身跳投
Stepback Jumper	躲开防守者跳投
Runner	跑动投篮

Layups Dunks（上篮 / 扣篮类）	
Hopstep Layup/Dunk	垫步上篮/扣篮
Spin Layup/Dunk	转身上篮/扣篮
Eurostep Layup/Dunk	小跳步上篮/扣篮

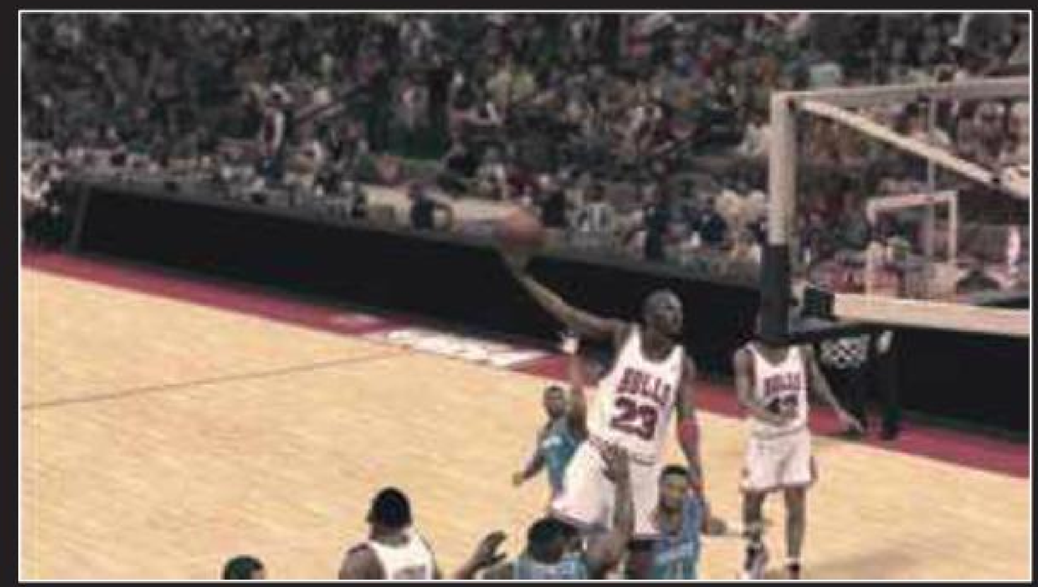
DRIBBLING（运球类）	
Sizeup	花式运球
Hesitation	虚晃
Crossover	Crossover
In and Out	前后晃动
Spin	转身
Behind Back	身后运球
Stepback	后撤步



POST MOVES（背打动作类）	
Post Drive	背打硬挤能力
Post Spin	背打转身
Post Fadeaway	背打后仰
Post Hop Shot	背打扯步跳投
Post Shimmy Shot	背打虚晃投篮
Post Hook	背打勾手
Post Dropstep Layup/Dunk	背打转身上篮/扣篮

MY PURCHASES

本作强化了薪水这一设定，薪水不止是用来买能力这么简单，玩家可以花钱在 Attribute cap boosts 中购买各项能力数值的上限，通过 Activities 组织各类活动，其中包括 Host youth Clinic（青年篮球俱乐部）提升联盟影响力、Charitable Contribution（慈善捐款）提升在球迷心中的受欢迎程度、Team Party(团队 Party)提升球队的化学反应、Legend's Training CAMP（传奇训练营）邀请传奇球星帮你做特训。还可以在 SIGNATURE MOVES 中购买各种明星专属动作，不过各项所需的花费也不小。

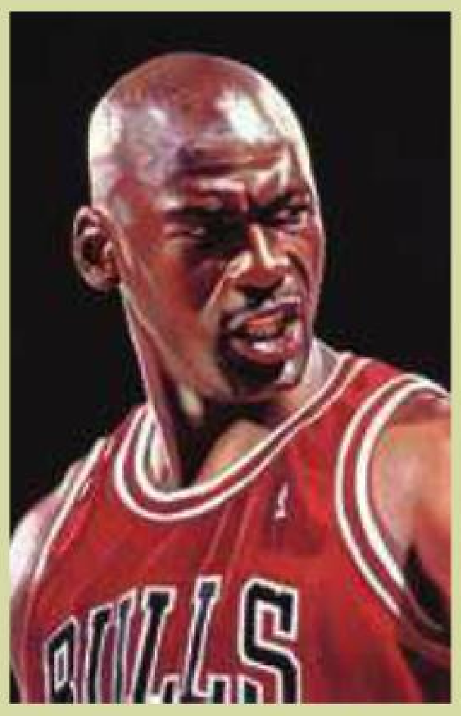


实用技术

攻略透解

NBA'S GREATEST 传奇模式介绍

本作的传奇模式不再是 Jordan 专属，而是汇集了历史上最伟大的 15 位球星，这 15 位球星曾创造的辉煌有目共睹。在 Bill Russell60 年代的比赛中，游戏画面甚至会变成黑白的，实在太赞了。由于本次传奇模式中只要赢得比赛便可通过，并不像前作 Jordan 模式那样有诸多挑战内容，再加上这次玩家可以在 OPTIONS 中——MY NBA——GAME SLIDERS 随意更改游戏数值，通过这 15 场比赛毫无难度，所以这里仅介绍这 15 位传奇球星的生平。



Michael Jordan

关于这位大神，再多的笔述都是多余，无论看篮球与否，他的名字都是如雷灌耳。他是篮球运动的第一代名词，就好像说到高尔夫想到老虎伍兹，说到游泳想到菲尔普斯一样，他是这个领域的最强，无人能及。

Julius Erving

J 博士将滞空动作带入了 NBA 当中，他的许多动作几乎颠覆了那时的篮球理念，将扣篮这种进攻方式演绎的淋漓尽致，更像是一门艺术。Erving 生平大多效力于费城 76 人队，拿过数次得分王以及 MVP，1983 年曾率领 76 人拿过总冠军。J 博士这个外号由来多种多样，有人称是由 Erving 的名字与优雅打法而来，也有传闻是其与女朋友相互取的外号被保留下来。1987 年退役后，在 1993 年，Erving 入选名人堂。

Earvin Johnson



大家都称他为 Magic，实际上他确实是个不折不扣的篮球魔术师。2 米 03 的身高完全颠覆了后卫这一传统位置，新生代的球迷一定要看看这个大个子到底是如何传球的，除了技术外，我觉得他的天赋在于球场上的惊人判断力，他总是知道何时传球何时投篮，带领湖人在第一个赛季就拿到总冠军，5 次总冠军，3 次 MVP，12 次进入全明星阵容，荣耀已经太多太多。他与 Larry Bird 的大战至今仍历历在目，带给篮球的，只能用伟大来形容。

Oscar Palmer Robertson

关于这位巨星，要赘述到上世纪 60 年代，他是早期篮球界表现最为全面的球员之一。在加入 NBA 仅仅第二个赛季数据就傲视群雄，人称 The Big O 的他无论在砍分，篮板还是助攻方面无处不表现其的全能。1970 年效力密尔沃基雄鹿队，是 NBA 历史上惟一一个取得整赛季场均三双成绩的球员，所有数据都证明了他的无所不能。



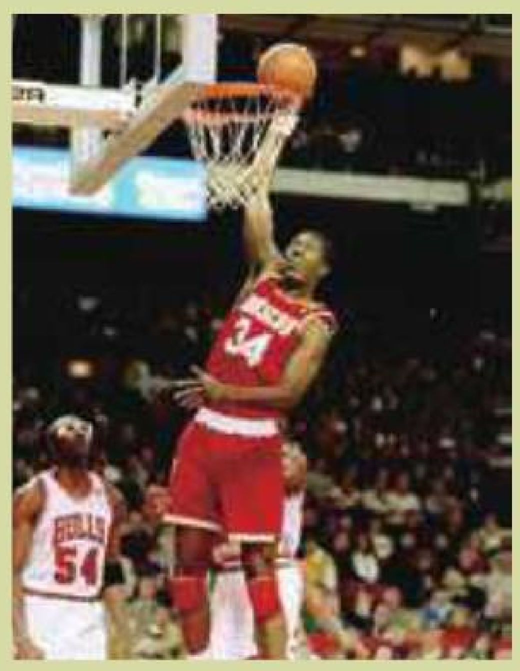
Larry Joe Bird

Larry Bird 与 Johnson 是 80 年代篮球界的领军人物，作为一个白人射手，其精准度无人能及，而其他方面的出色表现也总是能主宰着比赛的走势。他与"宿敌" Magic Johnson 既是挚友，也是最好的对手。他带领波士顿人拿下 3 座总冠军，凯尔特人的队友知道，关键时刻将球传给这个外号叫"大鸟"的人，准没错。

Wilton Norman Chamberlain

Chamberlain 要赘述到上世纪 60 年代，在那个年代中没有球员可以出其右，是真正的篮球皇帝。Chamberlain 先后效力于费城 76 人以及洛杉矶湖人队，无论得分还是篮板都屡屡封王。在 1963 年 3 月 2 日独得 100 分更是震惊四座(那时候没有联防)。Chamberlain 的优势在于其天生的超长臂展，是篮下的绝对统治者，史上最伟大的中锋之一。

Hakeem Olajuwon



大梦 Olajuwon 93–94 赛季是同时获得常规赛 MVP、最佳防守球员和总决赛 MVP 的第一人，主要效力于休斯顿火箭队。Olajuwon 以中锋少有的灵活脚步著称，之所以被称为大梦，是因为其篮下的绝学"梦幻舞步"，此项技术一直引领篮球界内线打法技巧，姚明在 NBA 时曾多次受 Olajuwon 的指点。大梦在 2008 年时入选了 NBA 名人堂。

Karl Malone

如果没有 Jordan，那么 Karl Malone 将会是那个时代最出色的球员。Malone 最为得意的便是其作为前锋出色的身体素质，由于其在场上征战的时间无人能及，所以被人称为邮差 Malone。曾在 96–97 赛季击败上帝 Jordan 获得 MVP，生平主要效力于犹他爵士队，与 John Stockton 组成爵士队著名的黑白双煞。

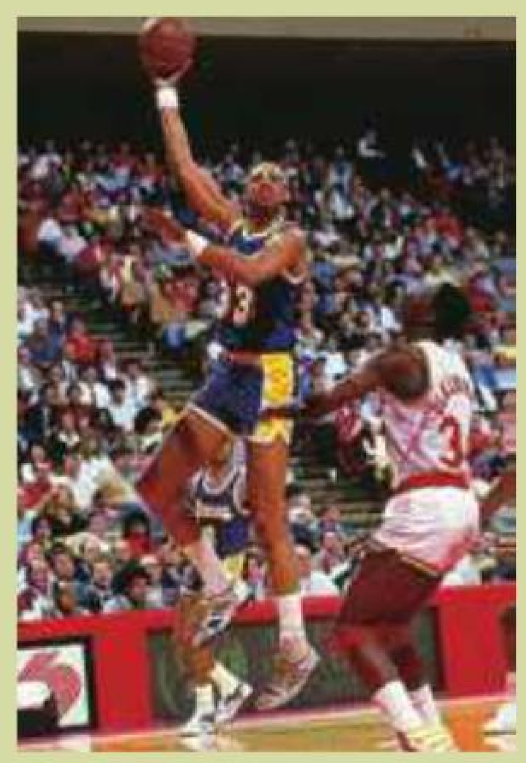
John Houston Stockton

说道控球后卫，John Stockton 几乎可以称为这个位置的代言人，在爵士队效力期间，与邮差 Malone 的组合创造了无数次傲人战绩。Stockton 是 NBA 历史助攻数量的保持者，其另外一项特长便是其超强的抢断能力，游戏中抢断的数值同样名列前茅。

Isiah Thomas

80 年代末和 90 年代初无人不晓的神奇球员，作为球场上的"小个子"，Isiah Thomas 在表现上一度让人忘记他仅有 1 米 85 的身高。Thomas 在 1994 年退役，生平在活塞队最拿手的绝活就是助攻，其助攻数仅排在"魔术师" Johson、上面那位"The BIG 0"和爵士队的 Stockton 之后。由于其常面带笑容，却打法犀利，被人们称为"微笑刺客"。

Kareem Abdul–Jabbar



Jabbar 曾效力于密尔沃基雄鹿队，在 1976 年加入洛杉矶湖人队，与魔术师 Johnson 组成湖人队两大支柱，2 米 18 的身高，凭借其内线钩手神技，被冠以天钩的美誉。曾率队多次获得 MVP，以及得分王。除了篮球外，Jabbar 还投身娱乐界，因为热爱中国武术，曾参与过李小龙的电影《死亡游戏》。

Bill Russell

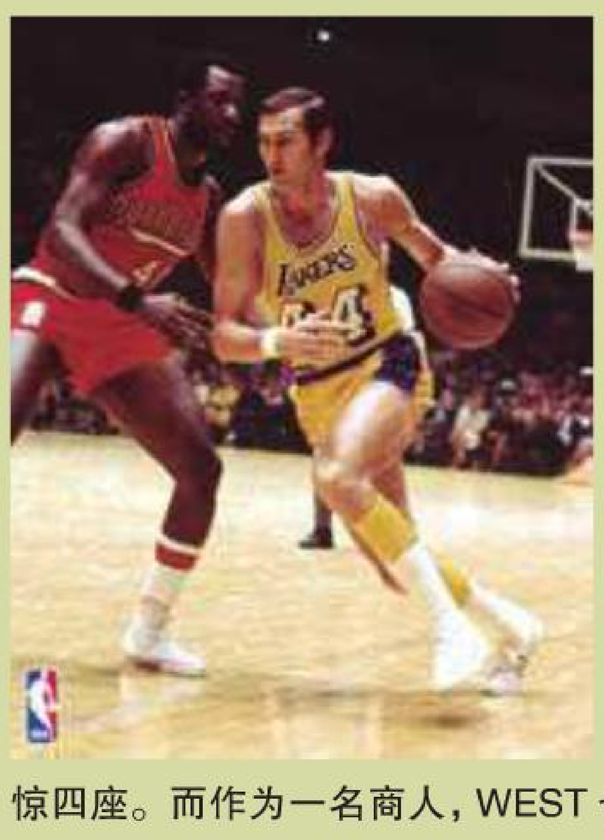
伟大的凯尔特人队，在那个时代获得过 8 连冠，这其中的功劳非 Bill Russell 魔莫属，在那个中锋拥有绝对统治力的年代，Bill Russell 曾以场均 22.5 个篮板获得 4 次联盟篮板王，曾在一场比赛中抓下 51 个篮板，其防守更是 NBA 联盟的典范，他帮助凯尔特人拿到了 11 个总冠军，是 NBA 史上最伟大的防守型中锋之一，在 1974 年 Russell 进入名人堂。

Patrick Ewing

又是一位伟大的中锋，生平主要效力于纽约尼克斯，曾带领纽约人走过最辉煌的一个时代，无奈冠军总是与其擦肩而过，但 Ewing 以其顽强的斗志一次次向顶峰发起挑战，尽管最后都未能如愿，但其顽强的意志以及内线绝对的统治力让人们记住了这位尼克斯的大个子，退役后的 Ewing 虽抱有遗憾，却是每个纽约人心中的灵魂人物，2008 年被选入名人堂。

Scottie Pippen

其实 Pippen 是最无私的，论球技他足以胜任其他队中的超级巨星，但他始终站在 Jordan 身后。Pippen 身为前锋，其在场上的全面表现帮助 Jordan 分担了屡屡重任，而在防守端的超强发挥帮助公牛队数次夺冠。虽然其光芒总是被篮球之神 Jordan 所掩盖，但人们都知道公牛队并非 Jordan 的一人球队。Pippen 在 2010 年 8 月正式入住名人堂。



Jerry West

2002–2007 赛季孟菲斯灰熊队的总经理，是前洛杉矶湖人队最著名的得分后卫之一。West 是一名射手，他以其出色的跳投能力以及自信的打法，为联盟演绎了"智慧篮球"的定义。作为最伟大的"关键先生"，在 1970 年 NBA 总决赛第三场对阵尼克斯的比赛中投入超远距离绝杀震惊四座。而作为一名商人，WEST 也是同样出色，当年湖人队的"OK 组合"便是因为其慧眼识英雄。

TIPS 这次玩家冲向评委席可以直接跳上去，和压哨球裁判看回放确认一样，都是不错的小细节。



相信拿到本期杂志时大部分玩家都已经将这部震撼的终结篇打完，意犹未尽的玩家赶快加入到充满乐趣的网战中来吧。所谓独乐乐不如众乐乐，大家一起战斗才能体会到真正的乐趣，再加上本作网战平衡度上非常有讲究，每张地图都乐趣无穷。由于网战内容丰富，这里分享一些战斗的技巧以及经验，采用问答的方式希望能对大家有所帮助。

文 华尔兹　美编 anubis

战争机器3	Microsoft	动作射击
X360 Gears of War 3		美版
2011年9月20日	1～10人	59.99美元
对应3D		对应玩家年龄：17岁以上玩家

对战模式心得

Q1 网战新手，总是漫无目的，地图不熟悉，不知道下一步该做什么，怎么办？

不少战斗除了抢武器外就是抢好的地势，尤其类似禁行区，沙洲等场景，抢到高处的地势几乎就可以定胜负了，其他队友一定要团结，MIC沟通好了就统一夺下据点，让队友落单很容易被夺取有利地势而痛失大局。对战大部分场景要讲究地形，由于队友足够的情况下人多优势十分明显，所以战斗应该以三五个弟兄统一抢点为主，本作的人海战术极其强大，一个打多个的情况很少，所以尽量拉开一对一，面对敌人众多的情况下没有破片手雷，没有榴弹炮还是以逃跑为主吧。

除了有利地势外，最重要的便是强力武器。大部分特殊武器都值得一抢，基本上每场战斗，两轮的两种武器会因为平衡度考虑，所以都是相对的。大概的规律如下。

榴弹炮、遁地发射器；狙击枪、机械弓；破片手雷、火焰手雷；根据地形不同还会迫击炮、黎明之锤、重机枪、重型狙击枪中各出一种。开战前新手不妨看地图确定位置，按LB也可以显示武器的所在地。





Q2 对战中冲锋猛杀敌多可以获得高分，这样真的好么？

本作虽然鼓励多杀敌，但考虑到最后的胜负，也要注意自己的死亡数，因为在团队生死战中大家共用一个初生值，如果消耗太快，冲得过猛，等于牵连了队友。团队战中看到队友倒下了尽量第一时间救起，在队友所剩无几或者耗尽的情况下应该以团体行动为主，躲在相对安全的地方"猥琐"也是有必要的，最后到处插雷设陷阱斗智斗勇以一打多其实是很有趣的，不过要小心被对方处决啊。相反在寻找最后一位对方队员时可以利用瞄准后按下LS的标注来让队友找到。





Q3 初始携带武器中究竟哪种比较强力，哪种适合新手，有什么推荐的？

网战中用到最多的其实还是步枪和散弹枪，至于带哪种其实都各有利弊。《战争机器》对战的一大精髓便是近战与远战的取舍，步枪类半天才能打死人，而散弹枪近距离可以一枪一个。由于远战多枪才能放倒一个敌人，所以在使用步枪射击前最好瞄准好对象位置，一气把对方打倒，不然很容易被对方逃开。同样我方在面对敌人扫射时也应该尽量找掩护为主，逃跑时也尽量往掩体后跑，直线的话再快也容易死。平衡的地方在于对方射击的情况下你在远处是绝对无法近身的，对射的情况下有掩体的话很难分出胜负，这就需要其中一方冒险，或利用队友或利用手雷主动接近对方，以散弹枪决胜负。纳许散弹枪在短管面前被适当进行了削弱，全部喷中的话一枪一个，但范围远不及短管，近距离还是短管比较占优势。但纳许射程上比短管远一些，有时候可能就是这一两步的距离定了胜负。关于纳许是否需要瞄准的这一说法，距离够近的话不用瞄准直接调整喷死，对方刻意拉开距离的情况下可以选择瞄准，将子弹尽量洒在对方身上。由于近战基本上就是一锤子买卖的事情，所以还是向新手们推荐短管，顺便还可以学会如何迅速逃跑和跑动中完美上弹（笑）。



©2011 MICROSOFT CORPORATION. ALL RIGHTS RESERVED.

Q4 特殊武器以及大型强力武器到底应该如何应用才能发挥最大作用?

破片手雷的所在地一般都是战斗开始哄抢的聚集地，拿到破片后建议先在附近不显眼的地方插一个，这样一有对方的人打算去抢便会被炸死，相当于垄断了这局中所有的手雷，不过不要每次都插在同一地点，对方是可以用枪打爆的。火焰雷要一击杀死对方需要足够准，很少有玩家会站在火堆中不动，扔完火焰雷立刻补上几枪，油墨雷也是类似的用法。

狙击枪属于比较高技巧的武器，由于游戏中用普通狙击不打头的话无法将对方一击必杀，这样便大大降低了其实用度，再加上与人对战时对方很少有在某个地方一直不动的，所以不推荐给新手。机械弓相对来说要好不少，关键只要打到即可将对方杀死，是很抢手的武器。

潜地兽发射器比较之前BETA版的命中率，这次有很大程度度伤的消弱，但近距离的情况下还是不妨一用，有时候在对方人海战术面前会有不错的效果。榴弹仍然是很强的远程武器，一炮一个的威力，以及大范围杀伤力在一定距离的情况下十分好用，不过要算好爆炸的方位以及自己的安全。相反，面对榴弹炮时玩家不妨以近战为主。

不比电脑，在与人对战时应该尽量少使用大型武器，一来很难打中人，二来不安全。其中还算比较实用的应该是迫击炮和黎明之锤，大部分用来牵制敌人，对于死守阵脚的敌人可以考虑使用。

持久战 2.0



Q1 这回持久战最大的变化是什么?

持久战这次最大的变化是加入了防御工事的设定,这个设定看似普通，却让持久战玩起来的乐趣大大增加。持久战一开始玩家需要在附近找一个柱形标志按Y建造防御工事基地——司令部，在建造司令部前，第一次玩的玩家不妨熟悉一下地图的地形，由于建造司令部前时间是静止的，可以选出最适合防守的位置。之后每新增一个司令部都要花费2000大洋，用不到的地方就不要破费了。

几轮后会有挑战项目，比如用刺刀和电锯杀够指定数量，时间内全灭敌人等。达成后不仅可以获得金钱报酬，还可以获得武器奖励，奖励箱子会出现在本部，玩家可以选择时机打开，建议可以留在BOSS战时用。







Q2 防御工事分为哪几种?都各有什么用处?

防御工事大体分为5种，障碍类、诱饵类、炮塔类、岗哨类和银背机甲。

障碍类 障碍有四个等级，初级荆棘、升级后为铁网，再次升级为两种激光。障碍可以一定程度削弱敌人的体力，不过到后期这种攻击力基本可以忽略不计，主要作用是拖住敌人的步伐好让我方集中攻击，建议由里向外两处各设置一个。后期激光虽然杀伤力大，但其实拖住敌人的效果一般，而且有我方接触时激光便会消失，反而不利，推荐还是使用铁网。

诱饵类 诱饵类主要负责吸引敌人的火力，升级后越不容易毁掉，实用度一般。

岗哨类 机枪用于自动扫射，升级后威力增加，可惜容易被破坏且也不怎么实用。

炮塔类 炮塔是后期必须要用的武器之一，在几次升级后威力十足，但所花价格不菲，炮塔的子弹并非无限，但可以进行补充。不过后期炮塔也比较脆弱，遇到几个打榴弹或者BOSS级别的敌人很难保证不被毁掉。

银背机甲 游戏中部署防御工事总共花费170,000便可以出银背机甲。造一个花费12500，攒到后期可以出一个，银背机甲最大优势在与其超高的火力并且子弹无限，有了这个后期等于多了一个无限子弹的炮塔，可惜银背机甲同样比较脆弱，到后期仍然顶不住几下敌人的猛轰，应该将其安置在一处安全的地方，能打到敌人敌人打不机甲，这样才能坚持火力。银背机甲可以在过关后修复，但所需价格仍然不菲，所以一定要保证机甲的安全。





Q3 为什么我无法对防御工事进行升级?

每个防御工事类型都可以进行升级，防御工事需要分等级建造，玩家只有修过足够多的工事类型，等级够了才能进行升级。所以尽量把钱花在等级低的建造和修补上面。如果防御工事被破坏了，还可以在下一场开战前进行修理，炮塔的子弹也可以进行填充，这些都有利于等级的提升。



Q4 要通过50轮有什么好的方法?推荐使用什么武器?

由于有相关收集勋章，所以队友们往往都是抢着修补、升级、建造。这点比起《COD》丧尸模式花钱开个门都要腻歪半天强太多了。

持久战2.0虽然大部分武器需要花钱购买，但其实后期地上可以捡到不少强力武器。每关过后不妨立刻搜刮一下，开战后武器就没了。其中幕丘机枪效果明显，无奈子弹有限，场地中的大型武器必须花钱购买，由于子弹数量坑爹，建议还是BOSS战的时候再买。

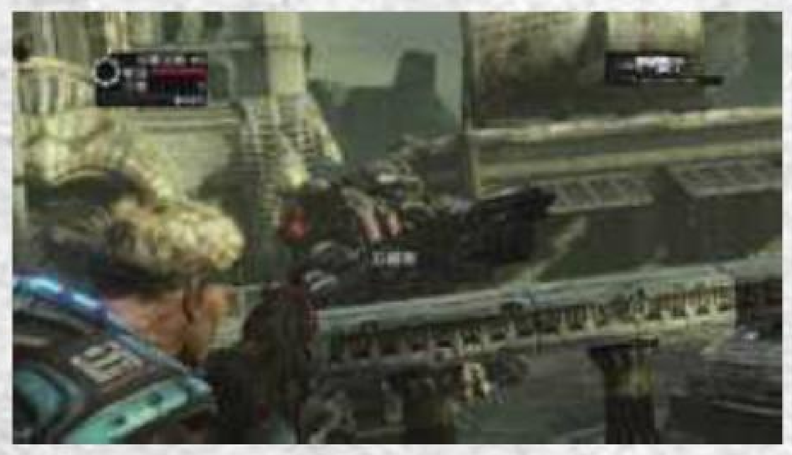
持久战战术推荐初期武器配短管散弹枪和骑兵步枪，短管散弹枪可以近距离秒杀包括后期的大部分巨型杂兵，而骑兵步枪子弹多，射击稳定，完美上弹后攻击力尚可。在后期用纳许散弹枪2枪都喷不死的杂兵，用电锯可以直接锯死(如果一个敌人要锯

多次……），而且不少挑战任务是需要用电锯或者刺刀完成的，所以一定要带着。

大部分玩家选择旅馆这个场景的原因是在室内不少BOSS无法攻击到旅馆内部，的确旅馆里面可以挡住不少敌人的攻击，不过不要以为门小敌人就进不来了，巨龙兽都可以进入旅馆内部，这点一定要当心。

初期的敌人几乎不用建造防御工事，出去慢慢清理干净，其实就是在抢着杀敌人，到后期敌人抢着杀我方的时候就需要安置防御工事了，中间的一圈最好围上，在远处不妨也造几个，建造2级铁网可以拦住大部分敌人。其次需要建造炮塔，有了炮塔给了子弹有限的持久战不少便利，大部分敌人在门前可以直接扫死，为了保证火力推荐尽快升级。有持巨盾的敌人进来就跑过去近身插雷或者用短管从侧面直接喷死，喷完翻滚回总部即可，这种敌人攻击速度非常慢。基本上持久战中只要不乱跑就没有特别棘手的敌人，除了每10波出现一个的BOSS。





Q5 BOSS太疯狂了，怎么打那两种女兽人啊？

每10轮的BOSS是个难点，由于出现的BOSS完全随机，玩家需要及时想好对策，基本思路就是两名玩家尽量拖住BOSS，其他玩家迅速将场地中的其他杂兵清空，最后集中消灭BOSS。其中最难搞的要数潜地兽和狂暴女兽人。前者可以迅速杀入我方防御工事内部捣乱，此时再溜进来个蜈蚣啥的可就麻烦了，大家需要集中火力用散弹枪喷它的弱点，用潜地兽发射器效果也不错。女兽人分为两种，一种1代中出现的普通女兽人，另一种是荧光族的。前者防御力和HP较低，但每次会出现多个，满场乱跑根本没法躲。后者皮厚血多，经常子弹耗完都打不死，对付女兽人一定要跑到空旷的场地战斗，屈在里面绝对等死。战斗的方法和战役模式差不多，普通女兽人可以利用喷火将其行动遏制，将其防御装甲削弱之后集中攻击消灭，往她身上插雷效果也不错。荧光女兽人在她冲过来前射击胸前的弱点，之后翻滚躲避，不过持久战中女兽人没有受过黎明之锤的照射，体力貌似要多很多，其实荧光女兽人也就10000的HP，大部分时间是因为玩家没有打中其核心位置。用喷火器的话可以无视装甲烧其核心，无奈攻击力太低。如果是露天场地可以用黎明之锤的话会轻松一些。持久战大部分BOSS都推荐将杂兵清空后再打，不然被BOSS搞得手忙脚乱最后容易被敌人阴死。本作比较体贴的地方在于如果你实在打不过的BOSS，在下一轮有可能会进行更换。



Q6 天啊，疯狂难度下持久战太变态了，有没有简单一点的方法？

过疯狂难度的持久战和战役推荐早日将属性变化器中的无限子弹和无限完美上弹开启。玩家可以在状态和奖励一栏中找到。前者可以将初期武器无限子弹化，在弹药缺乏的持久战绝对是保命神技，疯狂战役模式也不用来回换掩体找子弹了，可惜榴弹炮等拾起武器并不能无限子弹。后者可以将玩家的完美上弹保留，玩家在完美上弹后无论过多久都不会消失，除非用完手动填充或者切换武器，有了这个属性变化器再配合无限子弹，那所有敌人基本上都不是对手。

无限子弹的开启方法是获得100个“战斗工程师”勋章，“战斗工程师”需要在一场战斗前部署5个防御工事，其中包括建造、修复、填充等都算作内，这样我们便可以利用制造炮塔来刷这个勋章。首先需要至少两名玩家，建造炮塔后，一位玩家用炮塔不停开枪，需要刷的另一位玩家一直对着炮塔按Y填充5次子弹即可，一段时间便能拿满100个。注意，单机是无法取得这个勋章的。

另外一个无限完美上弹，需要获得5把基本武器的铜质勋章，没什么快捷办法，平时在对战时刻意刷，要拿到也不难。

两种属性变化器开启后敌人的血量会上升，经验值会变少，但攻关过程还是会相对轻松不少，这个方法同样可以用在战役模式，疯狂模式下的最终BOSS不用那么郁闷了。至于其他属性变化器，由于开得越多，敌人的血量越多，所以还是只开这两个就好了。



杀戮战场



Q1 杀戮战场是什么？是兽人的持久战吗？

杀戮战场是本作新加入的游戏模式，与持久战相反，玩家需要扮演兽族的同胞去袭击人类。而不同的是，在这个模式下扮演的兽族是有血包的，也就是说受到一定程度的攻击后，除非倒下有肯突兵可以为自己治疗，不然必死无疑。这个模式下敌人配置也类似持久战，敌方会在开战前布置好持久战中的障碍、炮塔等设备，还会插雷，甚至连银背机甲这种大杀器也会制造出来，相当凶悍。敌人的防御工事大多可以摧毁，只要对着工事攻击即可，破坏后可以获得金钱。前期不少敌人会从防御工事中出来送死，但后期不少保守派则乖乖呆在家里，这时候往往需要足够攻击力的兽族一点一点拆台直接拆到他面前干掉他。

人类方分为普通人和英雄人物，所谓英雄人物就是在战役模式中可以使用的战士们，战士无论体力、攻击力还是精准度都远胜难民，但是AI仍旧是电脑的AI，除了打得奇准外再无任何强项。

杀戮战场最大的敌人不是英雄人物，也不是银背机甲，而是时间，每场战斗所要求的时间限制是最棘手的，在时间内如果没有杀敌人，便会进入倒数，时间一到所有兽族便会被黎明之锤秒杀。玩家每杀一个人时间便会有一定程度的增长，所以在过程中需要无时无刻的杀敌才能保证时间上的充裕。





Q2 在购买方面如何才能保证最大回报？诸多兽族方面哪种好用？

玩家需要使用金钱依次购买四个等级不同的兽族，过关后的评价总结中会计算玩家购买兽族的花费以及在攻关过程中得到的钱，最后统计的才是总金额。也就是说，玩家如果花大价钱购买了强力兽族，但赚得钱比较寒酸时反而会算成反比，所以在兽族购买方面也要多多考虑，不要每次都买最贵的。

兽族分为 4 大类，4 个等级会依次开放，价格也会越来越高。



初级 FIRST TIER

原生爆雷虫 WILD TICKER：这种虫子优势在与价格最为便宜，但是破坏力与防御力都是最低，胜在速度快，不易被打到，攻击方面仅有一种 RT 攻击，不过在初期挠死几个难民没什么问题。



爆炸雷爆虫 TICKER：爆炸版的和原生版的区别在与可以按 RT 自爆，这种自爆威力不俗，基本一次就可以将对方炸倒，但仅是能炸倒而已，要炸死最好旁边能有自己的队友。两个一组的爆炸爆雷虫是不错的组合，一个负责炸倒，另一个负责炸死敌人。爆炸雷爆虫价格便宜，移动以及破坏力都不错，后期用来拆对方的防御工事也是不错的选择。

兽族苦役 WRETCH：苦役移动速度不错，关键是可以按 RB 跨越障碍物，这种技巧在后期十分好用，兽族苦役不易被敌人发现，在近身后只要不是正面，对方可能任凭你怎么用 RT 打都不还手。

兽兵反叛军 SAVAGE DRONE：手持刺刀枪的兽族在操作方面上，是初级中惟一使用传统操作的兽族，靠墙忙扫等动作都有。突刺枪在实用度上表现不错，无论在远处的射击，还是近战的忙扫效率都不错，往往在初期用来干掉机枪台后面的敌人。注意远处射击时枪身压低，按住 B 冲刺也不妨一用。



巨刃兵 BUTCHER：巨刃兵胜在皮厚，后面可以躲一群小兽族，惟独的一招挥屠刀只有在近身时可以用，攻击力虽高，但判定有限。

二级 SECOND TIER

肯突兵 KANTUS：肯突兵手持高刚手枪外加一颗油墨手雷，高刚手枪威力一般，反倒是油墨雷对躲在后面的敌人效果不错。肯突兵最大的作用在于可以令队友复活，是很好的支援型角色。

血骑兽 BLOODMOUNT：血骑主要是皮厚，实用度方面不是太理想，优势在于速度快且皮够厚。不过仍然不推荐大家把钱浪费在这个兽族身上。

战盾兵 MAULER：战盾兵可以使用盾牌，为队友档下机枪的子弹，按 RT 的流星锤速度虽慢，但胜在范围较广，可以砸倒一片。



三级 THIRD TIER



巨型百足兽 SERAPEDE：百足兽是个人觉得最为实用的兽族，不仅速度快，而且身位低，弱点又在尾巴上，电脑的 AI 很难打到。百足兽的缺点在于按 RT 很难对准敌人，且攻击力较低，但只要适应过后两下就能咬死一个，十分厉害。

潜地兽 CORPSER：平时玩家比较棘手的敌人潜地兽在成为可使用角色后实力依然不可小视，潜地兽虽然移动速度很慢，但可以潜入地下将自己隐蔽起来趁机偷袭，而且防御能力较高，拆掉对方老家的速度极快。

掷弹反叛军 SAVAGE GRENADIER：掷弹反叛军的破片手雷是无限的，这是最强的地方，主要进攻方式就是往人堆里扔手雷。

火炮兵 BOOMER：火炮兵体型巨大，虽然可以奔跑，但到后期同样承受不了几下疯狂难度下敌人的攻击，使用这种兽族大多推荐躲在足够高的掩体后面，从远处打榴弹，榴弹的子弹同样是无限供给的，非常爽快。

4 级别 FINAL TIER



狂暴女兽人 BERSERKER：不愧是最强的兽族，按 A 之后的跑动所到之处一片狼藉，任何防御设备都形同虚设，价钱也是所有兽族中最贵的，在时间不多的情况下出一个狂暴女兽人可以瞬间扭转战局。

装甲肯突兵 ARMORED KANTUS：手持双高刚，在攻防能力上名列前茅。不过能出现时已经是后期，敌人火力十分凶猛，花大价钱购买这个其实并不合算。

火炮反叛军 SAVAGE BOOMER：这种重型遁地枪兽族虽然皮厚血多，但是速度太慢，不好找掩护，潜地兽发射器在正式版被削弱后反而不如榴弹好用，请这位大神出马过多的费用也使得其实用度大打折扣。

Q3 "我是兽族"黑甲勋章需要疯狂难度通过 12 轮一次不死，怎么才能拿到？

一定要 4 人合作，前三场基本无压力，全程用爆雷虫子和苦役都能全灭对方，可以省下大笔的金钱。三局后以刺刀兵为主，由于操作类似普通战役中的人物，找个掩护很容易发挥。突刺兵可以用很长一段时间，队友中有个救活队友的肯突兵可以更好的维持在场上的优势。后期可以出百足兽的时候别犹豫，虽然价格不便宜，但操作过关的话出一个足够打一场的，到 12 轮为止前没有太大的瓶颈的话都可以用这个，但也要注意同伴之间的配合，最好还能有个榴弹炮兵或者潜地兽开路。如果遇到时间不够的情况下就出个女兽人，可以瞬间扭转战局。总体而言由于一共才 12 轮，所以只要钱够的情况下抓紧时间，选择正确的兽族拿到这个勋章并不困难。



文 金馆长 美编 NINA



TALES OF XILLIA
テイルズ オブ エクシリア

游戏的研究内容相对不多，但是并不像有些人说的那样内容贫乏，其实本作的内容还是很丰富的，足以保证玩家获得足够的游戏乐趣。只是本作的隐藏迷宫比较令人遗憾，居然是各个地图的场景拼凑起来的产物，比较缺乏新鲜感。最后提醒大家的是，如果要刷商店等级的话其实可以不必在攻略过程中刻意地刷素材，后期在タタ－ル冥穴和隐藏迷宫中刷效率会高得多。

无尽传说		NBGI	角色扮演
PS3	テイルズ オブ エクシリア		日版
	2011年9月8日	1人	6870日元
	无对应周边		对应玩家年龄：12岁以上

魔武器与隐藏迷宫

关于魔武器的拿法在上期攻略中已经介绍了，我们要先去击败六只魔装兽。最好在通关后再来，这样它们几乎无法造成什么威胁。

魔装兽ガットレガ

位于ゾグド湿原，从湿原北部的西南方出口来到湿原东北部，然后从西南方的出口来到湿原东南部，刚一进入这个场景会发现一头巨大的尾巴带电的猫，这就是我们的讨伐对象魔装兽ガットレガ。

这只大猫攻击力比较出色，而且会用毒，飞扑攻击判定大持续时间长，而且在发动的时候全程没有硬直，被我方三个人以上包围的时候它会频繁使用这招，给我方带来重大伤害的同时脱离包围圈。好在它有暗属性的弱点，派艾丽泽出场的话可以起到事半功倍的效果，干掉它之后可以获得艾丽泽的魔武器念魔杖トレガトリア。



魔装兽ロ－パ－ド

这只魔装兽在バイカ－ル废坑，进入废坑后直接来到西部的那片大空地，在大空地中可以找到一只巨大的白色的直立行走的人鱼，就是这家伙了。

这只说不清是人鱼还是蛤蟆的家伙通常攻击方式是跳起来下压攻击和甩尾攻击，甩尾攻击不用理会，而看到它跳起来准备使用下压攻击就要按□键防御，它比较有威胁的攻击方式是术攻击，只要追着它打，不给它咏唱机会就不怕了，虽然这家伙会改变自己的属性耐性，不过由于攻击威胁不大，所以给我们造成的麻烦非常有限。干掉它可以获得雷娅的魔武器唱魔棍パ－ドベンテ。



魔装兽フォルザ－ム

在バ－ミア峡谷的顶层。上面有一只巨大的飞蛾，上去开战吧！

这只飞蛾的攻击带有很强的吹飞效果，但是它的脚底下是攻击盲区，站在它脚底下的话就不会被打到，不过它会使用瞬移，一看到它身体开始旋转就可以停下攻击等待它再次出现，然后冲到脚下继续打……重复几个回合之后它就扑街了，战斗结束后拿到裘德的魔武器咏魔爪フォルゼクス。

魔装兽ドランソ－ド

它盘踞在タタ－ル冥穴的最深处，进入冥穴最深处的方法上期攻略中提到了，这里重复一下：先接触迷宫中悬在空中的风之封印，然后本层某处的地面上就会出现魔法阵标志，然后想方设法爬到这个标志上方跳下砸坏标志就能开启通往下一层的路。最深部有一条巨大的骨龙，这就是我们的目标了。

BOSS算是几只魔装兽中实力比较强劲的一个了，攻击力强，攻击范围大，还有无敌时间超长的钻地攻击，万幸的是刚体比较弱而且攻击频率不高，最好在战前攒满共鸣槽，然后把它的HP打到50%左右时共鸣术技连击＋秘奥义直接干掉，因为它HP比较低的时候会使用全屏气绝攻击，运气不好的话可能会全灭。战胜后获得蜜拉的魔武器咆魔刀ドランデュ－オ。



©いのまたむつみ ©藤島康介
©NAMCO BANDAI Games Inc.

魔装兽シュウ゛ァイス

在**ザイラの森**，就在女主角路线必经的**ノ－ル**灼洞出口附近，有一匹背生双翅的飞马，它就是这次的魔装兽。

这家伙攻击力很强，踩踏攻击和大范围雷电攻击都杀伤力巨大，攻击身体正后方的尥蹶子攻击虽然攻击力一般，但是能把我方吹飞到很远，不过好在这几招攻击范围比较狭窄，时刻保持自己在它身体两侧就可以最大程度减少自己所受的损伤，BOSS 的 HP 比较低的时候还会强化自己的能力并回复 4000 左右的 HP，不要给它这个机会，直接秒杀好了。战斗胜利后获得埃尔文的魔武器嘶魔剑**ヴァイスヘイン**。



魔装兽メランブロン

它在**ヘリオボ－グ**基地 14 层原来发生 BOSS 战的地方等你。当然，这次你还得从 13 楼的研究室进入 14 层天台才能找到它。

BOSS 本身带有一层护壁，能够伤害到身体接触到它的人，不过攻击力不强，而且也不会把我方打出硬直。HP 高于 50% 的时候它的攻击主要集中在正面，而且攻击力并不高，但是一旦将它的 HP 打到一半以下，它的攻击力就会剧升，大范围爪击对于我方的法术系角色更有一击必杀级的攻击力，不要给它这个机会，直接共鸣术技连击＋秘奥义秒杀之，胜利后拿到老爷子罗安的魔武器叫魔刃**メランデトラ**。

拿到全部的魔武器之后来到**サマンガン**海停，找当初告诉你魔装兽情报的老头对话。然后带着通关后给你的“金色**の**键”来到**ファイザバ－ド**沼野最深部当初第一次和盖亚斯交战的地方，就会发现这里凭空多了一个魔法阵，用“金色**の**键”开门就可以进入隐藏迷宫**マグナ・ゼロ**了。

マグナ・ゼロ

这个隐藏迷宫可谓了无新意……其实就是由其他场景构成的总共长达 30 层的大杂烩迷宫而已，每一层都是其他场景的翻版，只是敌人和宝箱探索点位置不同罢了，另外值得注意的是，这些场景中所有的出入口都是封死的，不能进，所以大家也不用费力气一个一个探索了，当然，那些野外场景中的洞穴还是可以钻进去拿宝箱的。

拜本作场景整体复杂度不高所赐，隐藏迷宫的地形也非常简单，而且本层的出口都会给你标在地图上，有的地图有两个出口，不过从哪个出口出去基本上毫无区别，只是注意这里不能走回头路，只有在特定的层才能脱出，所以千万做好准备再来闯隐藏迷宫。和迷宫本身结构的简单相比，迷宫中的敌人和道具并不简单，敌人实力强劲，但是提供的经验值和金钱都非常多，掉落的素材也都价值不菲，甚至有可能掉落提升能力的道具以及时间停止道具，实为练级刷钱最佳场所；而地图上散布的宝箱和探索点也都能提供非常珍贵的素材，所以强烈建议玩家每到一层先实行“三光政策”（杀光，搜光，拿光）再考虑向下一层进发。

在每个五的整数倍层通向下一层的出口附近会有补给点，这里有杂货店（不包括道具店，所以进入迷宫之前请准备好足够的道具）、存档点和让你回到外面的圣光。

在第二十一层，我们会面对本游戏最难的一场 BOSS 战。



BOSS：黄金魔剑士

这位貌似是从《白骑士物语》里偷渡出来的黄金魔剑士实力非常强劲，挑战前请确认自己够强并且带好了足够的道具。

战斗开始后我们的敌人是黄金魔剑士・刚，这家伙其实是一个披了黄金魔剑士皮的埃尔文，动作和招式跟埃尔文完全一致，只是能力强出数倍，并且拥有着非常硬的刚体，正面硬拼的话如果玩家能力不足很可能被它三两下送回老家，好在他只有一个人，而且对眩晕抗性不佳，让裘德连用掌底破逼住了它就能让他威胁大减，由于它防御力太强，普通攻击造成的伤害比较低，战斗之间可能会拖得比较长一些，但是切记两点：一是千万不要在对付它的时候使用 OVER LIMITS，二就是在他快挂了的时候最好让艾丽泽上来帮大家回复 HP，争取干掉它之后队伍的 HP 是满值或者接近满值。

干掉它之后这家伙竟让分身了，在毫无喘息的情况下进入第二战，敌人是黄金魔剑士・挥和黄金魔剑士・爱，从名字就可以看出他们分别是伪・罗安和伪・雷娅，敌人也会使用共鸣术技。最好先盯着黄金魔剑士・挥打，因为谁都知道，一个法术系的角色有了超硬的刚体将会是多么可怕的存在……对付它最好能发动 OVER LIMITS，一顿连击之后用秘奥义秒杀掉，不要给他咏唱的机会，而对付黄金魔剑士・爱可以缓一下，让它给自己加防御力，由于它的攻击威胁不算大，所以我们可以慢慢料理它，是的，在它给自己提升过防御力之后，干掉它的过程会很漫长，不过我们的目的也就在于此：通过这家伙尽可能再次蓄满共鸣槽。

再次干掉黄金魔剑士之后这家伙进入最后一次分身，这次是三个了，分别是黄金魔剑士・瞬、黄金魔剑士・元和黄金魔剑士・护，也就是克隆版的裘德、蜜拉和艾丽泽，不用我提醒，大家肯定知道一定要先干掉黄金魔剑士・护，否则战斗后期这家伙突然使出一个**ナ－ス**的话可是能让你想死的心都有的……另外两个人就要慢慢料理了，由于能力太过出色，所以那些在我们手里平平无奇毫不出色的招式在人家手里就有秒杀级的威力了，建议还是先干掉黄金魔剑士・瞬，这家伙绕到队伍后面打魔法型角色的意识太强了，战斗过程中如果我方角色不只的话先不要回复，而是通过换人来继续猛攻，如果形势比较危急可以切换手动控制角色为艾丽泽，跑到战场边缘不断咏唱**ナ－ス**，因为黄金魔剑士的攻击力虽然出色，但是攻击频率不是很高，回复能跟上的话就能逆转局势，另外，战斗中很容易蓄满共鸣槽，一看到蓄满就直接爆发 OVER LIMITS 秒杀掉对手。

另外，对于这三场战斗，还有一个值得提醒的地方，就是千万别吝惜道具，看到情况危急，伤害减半、时间暂停什么的该扔就扔，换上雷娅进行无缝道具流战术也是可以的，总之，战斗时间很长，谁能坚持到最后谁就能赢。



战斗结束后魔武器封印解除，本作魔武器攻击力计算方式和《薄暮传说》完全一致，在共鸣状态下每杀死一个敌人，魔武器自身的物攻魔攻 +1。从游戏开始，在共鸣状态下杀过的所有敌人都会记算在魔武器的攻击力里，无论是否是装备着魔武器杀的，甚至无论杀人时是否已经获得了魔武器，都算数，所以一般来讲我们主要控制的角色魔武器一解封可能就有数千的初始攻击力。而封印解除后手持魔武器杀人的话，杀人数也会计算在攻击力中，所以说只要有耐心，物攻魔攻 9999 的魔武器就会在你手里诞生。

除了磨武器解封，战斗结束后还可以获得一本技能书，裘德习得技能**グロ－リ－**，这个技能虽然需要 30 点 SP 才能装备，但是效果十分强力：只要裘德双脚沾地，那么所有的攻击都无法打出他的硬直！

之后可以再度挑战隐藏迷宫，这次迷宫开放到 26 层，在 26 层会再次进行与黄金魔剑士们的战斗，不过敌人能力强化为 1.5 倍，再次战胜后迷宫开放到 30 层，在 30 层再度遭遇黄金魔剑士，这次他们能力提升到了两倍！不过如果大家把魔武器刷到双 9999，战胜他们也不算太困难。





23颗宝珠的秘密

在游戏中我们会得到一种名为神秘的宝珠的道具，貌似没有任何作用，不过一旦凑齐全世界的 23 颗宝珠，我们就可以挑战隐藏的敌人，同时还能了解到一些隐情。

这23颗宝珠的位置如下表所示

所在区域	位置
ハ・ミル	剧情中获得
ニ・アケリア	民家2橱柜中
ニ・アケリア参道	参道南西部，在中央的石壁上可以找到秘宝，拿到它就可以得到宝珠
サマンガン街道	街道北方，在该区域西北方有个高台，爬上去找到带有宝珠的秘宝
カラハ・シャ–ル	领主邸1F东南方一个花形的台灯里
クラマ间道	西北部有一个环形区域，进入环形区域前可以再路边发现一个洞穴，爬进去可以再宝箱中找到
タラス街道	街道南西部的东南方可以找到带有宝珠的秘宝
ル・ロンド	宿屋203号室窗台上
ボルテア森道	森道北东部，在西南方岩壁上发现带有宝珠的秘宝
バイカ–ル废坑	废坑北部东北方某个洞穴里
ラコルム街道	街道中央部的西南方角落里的洞穴里
シャン・ドゥ	埃尔文家中的橱柜里
王の狩り场	狩猎场中央部，在北部某块巨石的背面可以找到带有宝珠的秘宝
ソグド湿道	湿道北部的东南方的某处洞穴中
カン・バルク	居住区・广场，这里西南方有一个民家，进去可以在一个橱柜中找到
バルナウル街道	街道南东部来是跳下来的悬崖下面有一个洞穴，进去拿到
アルカンド湿原	湿原中央部，东北方一块巨石后面可以找到带有宝珠的秘宝。
モン高原	高原北方（需从高原中部穿过音无しの洞窟才能来到北方）东南部的某个洞穴里
トリグラフ	埃尔文他哥哥的公寓，一楼道路尽头窗户前的花瓶里
ヘリオボ–グ基地	坐电梯上13楼，然后再从楼梯上到14楼走廊，从这里可以进入一个仓库拿到宝珠
ルサル街道	街道北部西北方靠近タタ–ル冥穴的地方，这里可以找到一个长得像巨像兵的敌人グラッディクロ–，打败它可以入手
タタ–ル冥穴	冥穴B3F北部可以找到带有宝珠的秘宝。
トルバラン街道	街道中央部东南方可以发现一个看起来像是长了苍蝇翅膀的龙形敌人ヴェヴィンドアイ，打败它可以入手。

拿到全部的宝珠后就可以来到**ザイラの**森**の**教会，来到教堂中，调查最深处那个圆盘发生剧情，之后进入战斗。

BOSS：封じられし者の眷属・红&封じられし者の眷属・苍

敌人是两个，动作基本一致，行动速度非常快，而且攻击力比较强劲，他们最有威胁的攻击当属正面突进攻击，出招快，没有征兆，而且一旦打上就必定会中后续招式，更可恶的是这招范围广，很容易连带打到其他队友，两个 BOSS 一起用这招的时候很可能瞬间干掉我们两三个人。对付着两个 BOSS 最好的办法就是先去隐藏迷宫解封魔武器，然后蓄满共鸣槽，开展之后立刻强攻先干掉一个，这样就避免了两个 BOSS 同时使用突进攻击的情况，集中火力围攻的话一会儿就能干掉它。



战斗结束后获得技能书，裘德习得本作中最无赖的一个术技“尖牙”，只要敌人倒地，用这招命中敌人就会瞬杀。

至于开头提到的隐情是什么，可以偷偷剧透一下：这个宝珠和那个理外の环是马克斯维尔制造的，而这个世界上掌管地府的神，有着不亚于马克斯维尔的神力。



斗技场全破指南

规则与技巧



斗技场也算是《传说》系列”不可或缺的一个要素了，本作的竞技场规则比较特别，所以建议玩家在通关之后再来斗技场。

斗技场赛事分为两种，个人战和团体战，每种赛事分为上级和下级两种，比赛中不可使用身上携带的道具，只能使用斗技场配给的道具，这些都是老规矩了，不再强调。

本作斗技场的个人战有一个特殊的规则：不能摔到平台下面去，摔下去直接算输，把对手打下去也算打败了对手。这个规则可以说是一把双刃剑，既能帮助你快速击败对手，也有可能让你一失足成千古恨。在斗技场的战斗中一定要注意位置，最好能够站在平台正中央等敌人过来再开打，贸然跑到场边攻击对手很可能会一不小心自己栽下去；另外值得注意的一点是被吹飞之后的处理工作，由于受身动作会让玩家在空中向后退一小段距离，有可能直接翻出场外；还有就是异常状态，由于我们只有一个人，进入气绝状态的话很可能会被连续攻击打到台子下面。

赛事具体情况

个人战下级

参赛费用	500
奖品（第一次）	5000元，所有人的特殊发型“帽子”，装饰物テンガロンハット。
奖品（第二次以后）	1250元

个人战上级

个人战上级最后一战对手是跟屁虫蜜拉控伊巴尔，在这场战斗中斗技场周围升起了栅栏，不会掉下去。

参赛费用	1500元
奖品（第一次）	15000元，裘德特技书“佳人协调”，蜜拉特技书“少年协调”，埃尔文特技书“四重充填”，艾丽泽特技书“濒死防御”，罗安特技书“下术无唱”，雷娅特技书“悬命援助”。每个角色的特技书需要使用该角色通过个人战上级才能拿到。
奖品（第二次以后）	3750元

团体战下级

参赛费用	1000
奖品（第一次）	10000元，装饰物シルクハット。
奖品（第二次以后）	2500元

团体战上级

上级最后一战对手是四象刃，可以在之前的战斗中蓄满共鸣槽，之后按照**プレザ－アグリア－ウィンガル－ジャオ**的顺序击破。

参赛费用	3000
奖品（第一次）	30000元，特技书“波及增动”（技能エクシ-ドリンク，全员可习得，作用是最大AC+1）
奖品（第二次以后）	7500元

上述四种赛事各通过一次后会追加EX级别的战斗，相当于单人战，不过对手是除了你选的这名角色之外的其他我方角色。

EX战

参赛费用	5000
奖品（第一次）	50000元，所有角色的搞笑武器（必须用对应角色通过EX战才能获得武器）
奖品（第二次以后）	12500元





关于部分剧情问题

这部分并不是真正意义上的研究内容，算是个说明解释吧。

本文要解释的部分是关于在剧情中多次提到但是从未正面表现过的二十年前的大战。这场战争几乎改变了整个世界的命运，可以说，如果没有这场战争，那么《无尽传说》的故事是几乎不会发生的。

二十年前的战争其实有两部分，表面的两国大战和几乎不为人知的两个世界的大战。而后者的影响更加深远。

自古以来，这个世界存在着精灵和人类两种生物，精灵的力量非常强大，而且都是灵魂不死的，在肉体死亡后会化为精灵石，等待重生，而人类虽然也能使用精灵术，但是效果远远比不上精灵自己使用精灵术。在两千多年前，人类创造出了“黑匣”这一可以让一般人使用精灵之力的道具，而使用这种道具的方法就是在黑匣中放入一块精灵石，由精灵石供给能量。不过由于技术并不完善，黑匣会将精灵石的能量消耗干，这样精灵石就无法再次转化为精灵，也就是说，精灵就会因此死掉。不过由于黑匣技术太过强大以及便利，虽然知道会导致精灵死亡，但是醉心于力量的人们还是贪婪而短视地使用这种力量，这就是人类的可悲之处：即使知道在未来可能会导致灭顶之灾，也总以为未来的事情与自己无关，而无法停止对力量的渴求，被当前的短期利益吸引，竭泽而渔，终会导致世界毁灭。

当时的精灵盟主马克斯维尔意识到了如果在这样下去精灵会完全消失，世界也会随之毁灭。他以精灵之主的身份向人类发出了警示，但是人类无动于衷，无奈之下，在两千年前，为了保护剩下的精灵和人类自己，马克斯维尔用自己的力量创造了一个“方舟”，并且用断界壳隔离开来，带领着由他亲自挑选的部分人类和精灵们迁徙到了这个巨大的方舟中，预备未来有一天世界真的毁灭之后，再让方舟里的人们回到大陆。而这个方舟，就是故事一开始的舞台：丽泽·马克西亚大陆。由于马克斯维尔离开，天然产生的精灵力枯竭，这样留在原来世界的人们使用精灵术必须的灵力



野退化，从此不能使用精灵术，只能依靠黑匣技术活着。

由于精灵都被迁徙到了方舟中，而留给原来大陆的人们只有数量有限的精灵石，迟早有一天这个世界会因为玛娜枯竭而崩溃掉。留在原来大陆的人也知道这一点，不过由于技术水平还达不到入侵新世界的水准，他们暂时也无法打“方舟”的主意。

在漫长而悠久的时间里，方舟内部发展出了自己的文明，方舟世界由两个国家构成：君主独裁制的拉修加尔和联邦制的阿玖尔。拉修加尔的王族在当时有三个王子，其中第三王子就是后来我们的宿敌那哈贾迪王，这位王子从小就立志要统一整个大陆，结束丽泽·马克西亚大陆纷争不断的历史。为了磨练自己，他主动从军，并且在军队中和当时的罗安老爷子结下了深厚的友谊，两个人在军队中的威望极高。那哈贾迪的迅速崛起引起了他大哥和二哥的极度不安，于是，两位王子千方百计地陷害那哈贾迪，对于那哈贾迪来说，真正让他有家族意识的，只有关心他的妹妹而已，而他的妹妹和他最好的朋友罗安是一对忘年情侣，两人的友谊因此而更加坚固。

在与外界隔绝的两千年中，方舟中的人们和精灵和平共处着，由于没有黑匣的技术，方舟内外的技术实力差得非常远，可以说，一旦来自方舟外的力量入侵方舟的话，里面的人是没有什么抵抗能力的，而在方舟外，由于人们意识到了玛娜枯竭，所以非常想夺取方舟内部的玛娜，于是借助先进的兵器打破了方舟的屏障：断界壳（就是剧情中那件库尔斯尼克之枪的原始版），一部分来自外界的士兵进入了方舟中。

而此时的方舟内部正好赶上拉修加尔和阿玖尔两国在费泽哈德沼泽混战，两军的兵力和战力基本相当，但是在战争开始前大王子和二王子突然以谋反为名解除了身为前线指挥官的那哈贾迪的军权并拘押了他，而前线参谋罗安也被换到了后备军指挥的位置上，而前线指挥官则换成了一个颇为无能的亲信将领。而阿玖尔由于是部族联盟国家，

所以在战斗中一直是各部族各自为战，缺乏统一指挥，虽然士气高昂，但是非常混乱。

战争开始之后，双方一交战，拉修加尔军一触即溃，而且由于指挥官无能，导致各部队互相不清楚情况，一部分在和阿玖尔军混战，另一部分则溃退逃散，由于费泽哈德沼泽地形复杂，阿玖尔军虽然明白拉修加尔军已经溃败，但是一则各部族之间争功现象严重，二则同样缺乏统一指挥，根本不可能快速追击，只能各自为战逐步進逼。而这时候，那哈贾迪的妹妹所属的战地医护部队在没有得到命令的情况下主动介入战场，负责保护拉修加尔的伤兵，罗安非常清楚战场形势，由于双方阵地混乱，医护部队很可能冲到敌人的地盘，他很想出动部队把公主带回来，但是由于当时罗安和那哈贾迪的关系，他的部队周围安置了两支名为保护实为监视的部队，导致他根本不敢轻举妄动。

就在拉修加尔军快要崩溃的时候，来自外界的侵略军攻入了方舟内部，他们登陆的地点正好在费泽哈德沼泽附近，发现这一情况的马克斯维尔果断对外部侵略军发动攻击，虽然外界技术很强大，但是无论如何也不可能敌得过精灵之主，于是，他们在精灵之主的攻击下溃不成军，不过，由于马克斯维尔在攻击中动用了水之大精灵的力量，导致费泽哈德沼泽附近突然在毫无征兆的情况下爆发了大洪水，本来占尽优势已经压过中线的阿玖尔军立刻成为了最大的受害者，大量的士兵被洪水卷走，而拉修加尔军也损失惨重，更重要的是，身为医护兵的公主也被洪水卷走，下落不明。

战争就这么不明不白地以双方无力再战的结局结束了，大受刺激的那哈贾迪痛感只要两位王子还在位，自己将会失去得更多，于是发动兵变杀死了两个哥哥自己即位，同时开始利用铁腕整肃国内形势，而失去爱人的罗安由于感同身受，也没有及时制止那哈贾迪的行为，而是选择了退隐，不干涉也不反对他的行为。而另一边阿玖尔的情况也差不多，当时还是阿玖尔军中勇士的盖亚斯也感到只有强权才能保护人民，于是回国之后他也取得了王位并展开了自己的计划。



而来自外界的侵略军们虽然被杀死了大半，但是仍有很多人逃离了马克斯维尔的追杀，为了彻底消灭侵略军，马克斯维尔想出了一个办法：他知道侵略军如果想再次回到外界的话必须打破方舟的障壁，而由于里面的黑匣技术不发达，想打破障壁的话最行之有效的办法就是杀死制造障壁的马克斯维尔，于是马克斯维尔制造了一个分身，并且让四大精灵从分身诞生开始就保护她，通过暗示让她觉得自己就是精灵之主马克斯维尔的转世，并且高调地以“马克斯维尔”为名进行破坏黑匣的活动，这样，很快所有的残存侵略军都知道了“马克斯维尔”的行踪，于是，他们结成了名为“阿尔克诺亚”的组织，在全世界范围狙杀“马克斯维尔”，这样就等于让本来潜伏起来的侵略者们暴露出来并开始行动，当他们主动大规模攻击这个分身的时候，就可以集中歼灭，而负责集中歼灭的，就是游戏后期出现的缪泽，那个本质上等同于诱饵的分身，就是女主角蜜拉。

这样剧情的联系就比较明显了，要交代的事情还有这么几件：

1. 当时的侵略军发动进攻失败后对外界居民解释是“飞船失事”，在游戏来到外部世界的时候，我们可以在埃尔文哥哥的公寓中的某个房间里找到一个腿脚不灵的老太太，她提到了治疗腿部疾病的权威马提斯教授死于当年的那场“飞船失事”。其实这位教授并没有死，而是留在了方舟内部，了解了黑匣的危害之后，他也放弃了使用黑匣的力量，后来这位教授和一名方舟内的女子结婚，生下了一个孩子，取名为裘德·马提斯，而裘德可以使用精灵术也证明其实原来世界的人们存在灵力野这一器官，只是因为马克斯维尔已经不存在了，所以无法使用精灵术。

2. 关于公主，其实当时公主并没有死于洪水，而是被洪水通过侵略军轰出的大洞卷到了外部世界，由于冲击过于猛烈，公主失去了记忆，嫁给了把她救起来的外界军人，把她救起来的人在他的身上发现了一个饰品，上面刻着一个名字“罗安·J·伊尔贝托”，出于私心，这名军人磨掉了名字，而公主的记忆也就一直没有得到恢复的契机，直到游戏后期某个支线任务中，罗安把公主的丈夫送回公主身边之后，公主才恢复了记忆，不过时过境迁，罗安把这份感情深埋在了心底。



3. 关于埃尔文和艾丽泽的一些故事。艾丽泽小时候父母被野盗所杀，这个野盗就是四象刃中的不动加奥，所以这就是为什么最后加奥甘愿一死赎罪的原因。而幼小的艾丽泽被那位温婉的医生伊斯拉拐到了研究所进行人工强化灵力的增灵极，在研究所中受到了非人的折磨。之后的某天，研究所中有不明人士（一直游离于阿尔克诺亚之外的埃尔文）闯入，研究所的负责人，也就是阿尔克诺亚决定放弃研究所，而在研究所中，埃尔文发现了自己从小就认识的伊斯拉竟然是这里的研究员。研究所废弃后，内心深受谴责的伊斯拉打算放弃过去，和约根森结婚过平静的日子，不过埃尔文以她这段经历为要挟，要求她治疗自己重病的母亲，直到埃尔文母亲去世的那一天才算两清。而伊斯拉觉得时时刻刻受到埃尔文的挟制，心有不甘，于是在他母亲的药中加入了慢性毒药，埃尔文母亲早死一天，那么她就早解放一天，埃尔文的母亲知道药里有毒，但是心里明白这名女子的真实想法，把下毒的事情告诉了埃尔文，但是要求他不得为难伊斯拉，埃尔文母亲去世之后埃尔文赶了回来，情绪失控之下揭露了她下毒的事实，伊斯拉惶恐中觉得埃尔文为了报复自己可能把自己曾经的经历告诉约根森，于是，她在多重矛盾心理的作用下从高处跳下，虽然没死，但是智力退化到了三岁左右，而知道她过往经历的约根森并没有责怪她，而是一直在她的身边守护。所以，整个增灵极事件就是一出彻头彻尾的悲剧，没有人从中获得哪怕一点好处。

4. 那位钟情于COS萨菲罗斯的军师维加尔曾经像罗安提出了挑战，而挑战的内容就是复盘当年的费泽哈德沼泽大战，当年的大战中两人并没有正面交锋，也都没有发挥出指挥才能，维加尔多年来对于那场大洪水导致双方被迫战平耿耿于怀，同时也想和罗安正面较量一下，分个高低。两位名军师以当年的兵力和初期部署重新开战，维加尔大军进攻，罗安则节节退守，最终缩在了一个高地，正在维加尔准备围歼罗安部队的时候，罗安平静地告诉他：“战斗进行到这个时候洪水已经来了，你的部队全军覆没，我的部队毫无损失，所以是我赢。”这场复盘极大地震动了维加尔，他明白，罗安的战术思路很简单：不纠结于两位军师排兵布阵的具体功力，而是审时度势，利用一切可以利用的东西都来进行战斗，这些东西自然包括天时、地利以及人和，这就是维加尔不如罗安的地方。

（PS：这一刻的罗安老爷子真是帅呆了……）

游戏进行时

IT'S GAMING

实用至上主义 攻略、研究、秘技、影像全面接受读者投稿！



相信各位拿到本书的时候，北方地区的天气已渐渐转凉。随着国庆长假的结束，我们游戏玩家也迎来了一年中最幸福的时刻——年底的游戏狂潮！从十月中旬开始各大平台的主机都开始发力，《最终幻想 零式》、《超级马里奥3D》、《未知海域3 德雷克的诡计》、《舞蹈中心2》等一干大作纷纷出击。不过“鲜花还需绿叶配”，各位在体验大作之余玩一些小品级游戏也是不错的选择。本期刊登的《尸骸聚会 暗影之书》和《萌萌大战争 现代版+》虽然在国内名气不高，但素质却不容小视，感兴趣的玩家不要走开，一起来看看这两款游戏的简介吧！

投稿地址 兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社收 邮编 730000

游戏 GAME 尸骸聚会 暗影之书

无尽绝望的恐怖废校监禁之旅

原名	コープスパーティ - Book of Shadows		
机种	PSP	类型	文字冒险

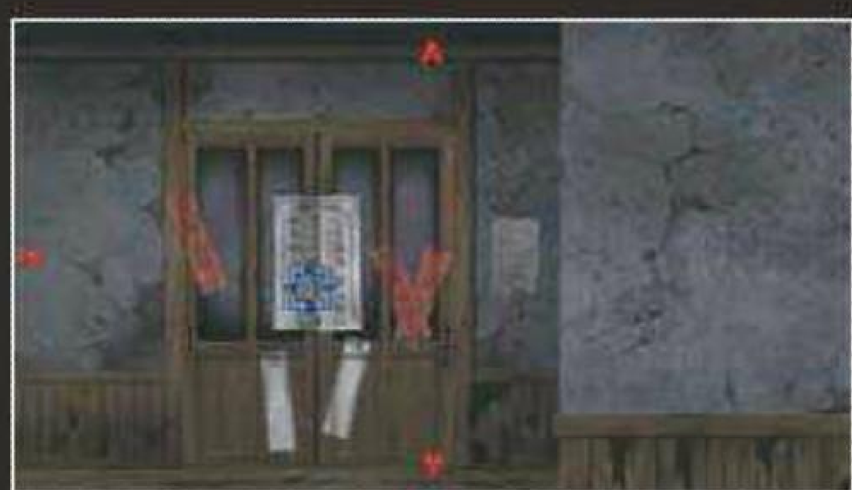
游戏适应人群：●恐怖游戏爱好者。●探索求生类游戏爱好者。●玩过前作的玩家。



阳光成员 リオン

《尸骸聚会》原本只是祁答院慎用 RPG 制作大师 Dante98 制作的一个同人游戏，因塑造的恐怖气氛极佳一度成为话题之作，在被 5PB 移植到 PSP 平台后才被国内玩家认可。本作作为前作时隔一年后的续作，其实只是一个番外篇形式的合集，对前作的剧情进行适当地补完。

游戏模式



游戏分为“AVG 模式”与“探索模式”。AVG 模式与一般的文字 AVG 游戏没有什么不同，都是通过选项来决定剧情走向。探索模式右上会出现相关提示，此时出现红色光标与箭头，遇到可以调查的地方，光标会由红色变为蓝色。按下 L 键可以打开地图界面，能够直观地看出场所构成与玩家当前所处位置。

精神污染度

相比前作，本作加入了一个名为“精神污染度”的设定，精神污染度高了画面会变得血雾模糊，影响视线。如果达到最大值，则会直接 Game over。调查物品，看见灵异场面等行为都会增加精神污染度，在游戏过程中最好经常查看该数值，以免莫名其妙就导致游戏失败。



调查尸体会获得死者的名牌，这是本作的收集要素。尸体只要调查一遍即可，重复调查也会增加精神污染度。如果不怕麻烦的话，可以在调查尸体前存档，退回标题界面会提示保存系统存档，之后再读档就可以不增加精神污染度而收得名牌了。

各章要点

因篇幅原因，这里只能给出影响结局的关键选项，名牌也只能给出各章所有的个数，每章结束请确认是否拿齐。若要达成 WRONG END，只要在选项处留档，不按照下面所给出的选择即可，特殊情况会另行说明。

刻印：在女厕所救以世子时，考え直す→考え直す→肩车する，本章名牌 5 个。

夭逝：不要调查男孩的幽灵（会遇到 2 次，分别对应一个 WE），「ノート」を拾う（结局分支，注意留档，有 2 个 WE）→包带を取る→茧，本章名牌 15 个。

邂逅：全是文字的一章，只有选项没有探索，所以本章无名牌。教坛に立つ→教卓→教卓から这い出す→盐→別の场所に逃げる→手を伸ばす。



炼狱：本章只有一个影响结局的选项：奥の戸棚，本章名牌 6 个。

理想乡：本章长且复杂，有结局分支，完成后还会追加剧情、选项与结局。红色怨灵的任务不要接受，断る→覗かない→もう一度、糸を垂らしてみる→引き返す（这里选 进んでみる 会大幅增加精神污染度，100% 可达成 WE）→振り返らない。在调查田久地的尸体前存档，完成本章后读档，新增的选项可达成 2 个 WE。本章名牌 17 个。

泥泞：本章注意由香精神污染度提升很快，不要随意调查尸体以外的东西，调查前最好进行存档。关键选项：このまま样子を见る，在最初的场景与之后的解体部屋随意调查使精神污染度 100% 可达成两个 WE。本章名牌 14 个。



齿：本章很短，同样不要与小男孩的幽灵对视，本章名牌 6 个。

最终章 BLOOD DRIVE开启条件——

如果有前作的存档的话，开始会有提示是否继承存档。若继承存档则完成游戏前 7 章即可开启最终章，否则还需要完成前 7 章所有的 WRONG END 才能开启。另外，继承存档可以直接看到前作所有 CG。

玩后感

本作一改前作类似老式 RPG 的风格，采用了文字 AVG 的游戏形式，还加入了第一人称的调查模式，让玩家更有临场感。但是走格子的移动方式让人感觉移动缓慢，没了前作那种被怨灵追的紧张压迫感。本作采用 3D 音效比前作更加出色，戴上耳机玩的话仿佛幽灵就在耳旁低语，对应人物所处位置左右声道也有适当地切换。如果有足够胆量的话，晚上夜深人静的时候关上灯戴上耳机来玩，配合游戏的各种音效，可以获得最高的恐怖游戏体验。此外，最终章预告了续篇的存在，喜爱本作的玩家又有得期待了。



游戏 GAME

萌萌大战争 现代版+

钢铁机娘大战争！

原名	萌え萌え大戦争☆げんだいば－ん＋
机种	PSP
类型	策略

游戏适应人群： ●喜欢2次元机娘的玩家。●喜欢策略游戏的玩家。●萝莉控。

本作是该系列在PSP平台上推出的第二部作品，同时亦是4月于PC平台上发售的《萌萌大战争 现代版》的移植作。游戏不仅保留了原作的全部内容，还增加了新剧情与新角色，使得游戏的内容更为充实。此外，本作收录了大量精美的人物立绘，加上超萌的配音，绝对是机娘爱好者们不可错过的游戏。



阳光成员 光之虹

操作指南



按键	功能
十字键	地图缩放、旋转
摇杆	移动
○键	选择、确定
×键	取消
△键	调出菜单
□键	查看机体详细情况、剧情时自动对话
L键	换人、查看历史对话
R键	换人、翻页

游戏系统

本作在移动方式上有诸多限制，玩家操控的机娘共分为水陆空3种类型，其中陆军坦克虽然无法进入水中或穿过建筑，但拥有所有单位中最高杀伤力的武器；空军拥有大范围的移动空间，并且能无视障碍前进，缺点是HP过少，安全性不高；海军则可以运输其他兵种，实现在海面上的快速运输，但缺点是只在能海中移动。

AP点数是游戏中最重要的一项数值，机娘的移动、攻击、回避等行为都要依赖它才能实现，消耗的AP点数在每回合结束后进行自动回复。在游戏中玩家需要谨慎考虑，只有合理安排AP点数的消耗量才能战无不胜。



强化系统

机娘的强化需要利用到赏金点数，赏金点数可以通过在战场中干掉敌人提升等级的方式获得。虽然每个机娘能改造的项目都大同小异，但赏金点数毕竟有限，建议玩家优先将点数投入到该机娘擅长的领域中。

迷你游戏



射击游戏：在一些关卡开始之前会进入一个迷你射击游戏，只要玩家在限定时间内利用○键成功打落4架敌机即可完成，此时战场中敌方的一架战机会被击落，对战斗有一定的帮助。



维修游戏：在战斗结束后同样也会进入迷你游戏，此时可以对机娘进行维修，根据修理位置的不同小游戏也会有所区别，小游戏一共分为3种类型，由于难度普遍不高，这里就不再赘述。

游戏模式

故事模式

本作共有中东战线、欧洲战线、极东战线和越南战线4大剧本，其中越南战线是本作中新收入的战争线路，讲述的是众人在战斗中受到暴风雨和强烈雷暴的影响，穿越回到1960年的越南战场的故事。游戏的一开始只给出了中东战线和越南战线两个战场供玩家选择，随着游戏的进程的增加，另外两条战线也会随之解锁。



无补给连续模式

各位可以理解为其他游戏中的挑战模式，玩家可以根据自己的喜好自由搭配出战单位，地图上会有大量的敌军出现。将对方全灭后随之进入新的战斗。虽然本模式没有任何的剧情显得有些枯燥无味，但是没有任何的补给措施使得难度大增，喜欢挑战高难度的玩家不要错过。



特殊能力技能解析



机娘可以在后期靠赏金点数学习一些极强的附加技能，附加技能最多可以装备4项。下面给各位玩家列出一些强力技能的列表。

强力技能一览

技能名称	效果
气力充实	SP的增加量上升
反击阻止	发动普通攻击的时对方不能反击
讨厌失败	当HP低于一定量时回避力上升
连续攻击强化	在1回合中攻击2次以上的情况，对敌方造成的伤害上升
反击体质特化	自军回合终了之后AP点数恢复30%
特殊重装甲	受到必杀技，合体技造成的伤害减轻90%
损伤轻减90%	受到的普通攻击伤害减轻90%
完全重装甲	受到对手攻击的伤害减轻90%
底力	当HP低于一定量时攻击力上升
完全回复	每个回合开始的时候HP完全恢复
状态异常必中	自己攻击的回合，异常状态的效果一定会命中敌人
危机一发	当所受攻击超过当前血量时，必定会剩余1HP

玩后感

本作的剧情多而长，虽然大部分剧情都十分有趣，但不懂日文的玩家玩起来会比较痛苦。游戏中的战斗画面并不华丽，有点可惜精美的背景和人物设定图。不过作为一款战略游戏来说，本作也有自身的特点，而和《女皇之门》类似的破甲系统也让玩家大饱眼福。

游戏 GAME

纳米潜行者

让我进入你的身体——狩猎

原名	ナノダイバー		
机种	PSP	类型	动作

游戏适应人群：●动作游戏爱好者。●喜欢联机狩猎的玩家。●重口味玩家。



阳光成员 Night

经历了各式各样的“神作”、“雷作”、“潜力作”之后，掌机平台上的狩猎热潮依旧不曾平息，各大厂商也力求在作品中加入自己的特色。冠以“医疗狩猎游戏“之名的本作，玩家将扮演救死扶伤的医生潜入患者的体内，消灭被称为LOST的变异病毒。新鲜感十足的科幻风格以及重口味的怪物设定想必已经抓住了不少玩家的眼球，至于游戏的其他方面能否同样带来惊喜，就让我们一起来体验一下吧。

操作说明

按键	效果
十字键	调整角色视角
类比摇杆	控制角色移动
○键	武器技能
× 键	翻滚
△键	拔刀、普通攻击

按键	效果
□键	防御(拔刀状态)、使用道具(收刀状态)
L 键	打开道具栏
R 键	收刀(短按)、奔跑加速(长押)
Start 键	打开主菜单
Select 键	地图缩放

基本操作

攻击：本作和《怪物猎人》系列”一样，有拔刀和收刀的设定。在拔刀状态下，可以连按△键进行普通的连击，也可以在最后接上○键的武器技能形成特殊连击。

回避：× 键配合类比摇杆进行翻滚回避的模式相信大家不会陌生，需要注意的是本作的回避距离很短，需要掌握好提前量。

硬直取消：在攻击时角色会进入一段硬直时间，此时若遭到怪物的袭击，对我们是非常不利的。这时就要利用到硬直取消功能，只要在攻击时使用回避和防御指令便可取消硬直状态。需要注意的是，个别种类的武器若以武器技能作为收招的话，则无法取消硬直。

SAS 槽：画面左上方的SAS槽代表玩家的行动值，翻滚、加速奔跑和蓄力攻击都会消耗相应的行动值，而一般的连击则不消耗。与其他同类游戏所不同的是，本作中即使SAS槽为0时也依然可以行动。

特殊操作

病毒样本采集：本作的采集方式比较特殊，必须同时按下R键和○键，并持续三秒左右才能进行。普通的病毒可以采集一次，BOSS级别的病毒可以采集三次。

蓄力攻击：× 同时按住○键和△键不放可以进行蓄力，蓄力完成后会自动放出华丽的招式。不过由于蓄力时间过长，且会消耗100点的行动值，因此在对付大型病毒的时候并不实用。





突击潜行：本作的特色系统，类似于QTE终结技。病毒虚弱濒死倒地不起时，加速冲向病毒，在角色背部闪起蓝色光芒的瞬间按 × 键跳起即可使用。潜行中需要按屏幕中央的按键提示完成QTE操作，成功输入指令后不仅能够帅气地将病毒消灭，还能够采集到稀有的素材。突击潜行的判定比较苛刻，一旦失败只能重新来过。

特色系统

强化系统

免疫细胞的作用类似于《怪物猎人》中的艾鲁猫，不过只能在任务中遇到，而不能由玩家进行培养。免疫细胞分为两个种类，切换区域后会随机变换。



白色免疫细胞：辅助型，可以帮助玩家回复生命值，麻痹病毒。

红色免疫细胞：干扰型，会干扰玩家的行动，麻痹玩家，一定时间后会自爆。

（可以通过道具辅助，提高白色辅助细胞的出现概率）



治疗病变组织

作为医生，除了要消灭患者体内的病毒外，更要时刻关注其身体状况。当玩家进入患者体内，玩家要做的第一件事情便是寻找病变组织，消灭附着在病变组织上得病毒后，即可开始对病变组织进行治疗。

画面左下角的心电图代表了患者的身体状态，蓝色表示稳定，黄色表示异常，红色表示危险。若患者体内的病变组织未能及时得到治疗，任务便会强制失败。

※ 地图上会用加深的颜色提示玩家哪个区域内还存在病变组织，在进行大型病毒的讨伐前务必治疗所有的病变的组织，不要因为贪图一时的方便而前功尽弃。

武器系统

本作的武器共有四种，分别为细刃型(**ブレ－ドタイプ**)、巨刃型(**ラ－ジブレ－ドタイプ**)、注射型(**インジエクシヨンタイプ**)以及手甲型(**ナックルシ－ルドタイプ**)。

武器数值

武器名	攻速 & 范围	武器技能	最大连击数
细刃型	攻击速度最快，攻击范围一般	上挑	4
巨刃型	攻击速度最慢，攻击范围最大	360 度斩击后下劈	3
注射型	攻击速度一般，攻击范围为直线	炮击	无限
手甲型	攻击速度一般，攻击范围小	防御前行后挥击	3

基础设施

作为一名医生，游戏中的大本营自然便是医院了。医院的规模不大，横向分成四个区域。从左至右依次为：“自室”、“药局”、“开发部”“联络通路”

自室：查看物品、报告书、邮件、保存游戏进度

药局：购买各种辅助道具

开发：进行武器和防具的开发、升级

联络通路：联络通路分为三个选项，分别是单人游戏，线上集会所和线下集会所。

进入联络通路后，便可以在中央的受付处接受任务。装备、携带道具、及服装样式的更换只能在左边的“装备力**カスタマイス**”处进行。一切准备妥当后，从右边的“**ダイブル－ム**入口”处开始任务。

玩后感

本作的开发商是Takara Tomy，熟悉这家公司的玩家应该知道其主营的是玩具业务，游戏作品并不多。《纳米潜行者》作为其首次开发的联机狩猎游戏，作品的素质是非常值得肯定的。除了新颖的世界观及不错的画面表现之外，优秀的流畅度及打击感都让笔者大吃一惊。虽然整部作品仍然带有《怪物猎人》的影子，但配合医疗题材所展现出的各种独特系统让人眼前一亮，值得所有动作游戏爱好者去体验一番。让人感到比较遗憾的是游戏的人物自定义系统，不仅可供选择的种类很少，而且不能选择女性角色。虽说战斗时候人物总是被盔甲包得严严实实，长相和性别并不是非常的重要，但是一线游戏与二线游戏的差别往往就体现在细节的差异上。也希望开发商能够更好地把握住这些细节，让本作成为众多狩猎游戏中一面新的旗帜。

实用技术 游戏进行时

栏目主持 纱迦

软硬兼施 SP

HARDWARE & SOFTWARE

软硬件实用信息大集合



最近最大的硬件新闻当然是X360专用的XGD3格式被破解了，全新的LT+2.0固件已经可以支持XGD3格式的游戏光盘，这样《战争机器3》等一大批新作都可以在零售机上运行了。但破解小组表示，由于目前是以普通DVD光盘来刻录XGD3格式的光盘，所以内容方面会有一些缺失，因此D版用户上Xbox LIVE被BAN的可能性较大。

市场风向标 MARKET OVERVIEW

文：月下雪影

价格行情

——提供最佳购机方案

PSP购机推荐套餐

3000型		
	品牌 / 型号	价格
主机	PSP-3000主机（6.39系统，钢琴黑）	960元
记忆棒	16GB极速HX组棒	128元
贴膜	PSP-3000专用高清组膜	10元
保护套	北通中国风PSP-3000晶透水晶保护盒	48元
总计		1146元
近期推荐购入指数		8

备注：主机官方标准包装附带电池一块、电源及电源线一套。

点评：目前PSP已经处于换代期，所以主机的价格也一落再落，从跌价开始持续到现在已经有4周时间了，好在主机的价格并没有出现意料之外的崩盘，毕竟离PSV发售还早，而且新掌机的破解也不太明朗，所以PSP-3000在国内市场报价仍处在950元区间。相比之下，已经跌到950元的PSPgo则没有太大变化，依然维持在此价位上。综合来讲，刨除掉记忆棒等因素的PSPgo当属现在市场上的性价比之王，有心的玩家可以近期收一台为随后到来的圣诞节做准备。在系统破解上，PSP现在最新的自制系统为6.60 PRO-B9，这表明现有同时包括随后出产的PSP均是可以破解的，所以价格再涨回去的可能性并不太高，买PSP做投资这样的事情就不要考虑了。



▲PSP的新颜色和早先的《基连的野望》限定版主机配色一模一样。

另外，在东京电玩展上，索尼公布了新版红黑颜色的PSP-3000，新颜色主机的前面板使用红色涂装，按键用黑色反衬。背面面板的主体颜色为黑色，钢圈内的PSP LOGO用红色来反衬，整机的颜色搭配和前两年《基连的野望》限定版主机如出一辙。此款主机的发售日定在了11月17日，价格是17800日元，折合人民币1480元，主机会同捆一个2GB记忆棒、一个PSP收纳包和一个PSP擦拭布，和早期的豪华版套装类似，目前国内商家对新颜色的机器兴趣不高，如果想要的话尽量到当地商家提前咨询一下。虽然PSP确实已经到了暮年，但索尼依然在大力扶持PSP的发展，像是欧洲的新机型，日本的新颜色，所以现在购买PSP主机还是可以玩上一两年的，尚未有PSP的玩家把它作为PSV过渡机型也非常合适。

而最让大家关心的PSV，上期的TGS特刊中已经提到，将会在今年的12月17日上市，这个日期和我们之前预测的基本一致，至于备受瞩目的台版和港版PSV发售日期，索尼并未在今年的TGS媒体发布会上提及，不过SCEA的总裁安田哲彦在会后接受媒体的采访时提到了这个问题，他表示虽然目前还没法确定港版和台版PSV的发售时间和价格，但是索尼会尽力的缩短这两个版本与日版PSV发售时间的上差距，而且价格也会尽量贴近于日版主机。具体的日期安田哲彦会在10月份亲赴台湾和香港向媒体正式宣布，届时UCG的报道团队也会到现场给大家带来第一手消息。目前PSV在国内的预售价基本在2500元左右，大部分商家采用的是先付1000元定金的预订方式，现在距离PSV发售还有两个月左右的时间，玩家们抓紧攒钱吧！

主机及主要周边参考价格	
PSP-3000主机（6.39系统，钢琴黑）	950元
PSP-3000主机（6.39系统，白、银）	1000元
PSP-3000主机（6.39系统，彩色）	1050元
PSPgo主机（6.39系统，黑白16GB）	950元
PSP-2000/3000用Hori贴膜（原装）	68元
PSP-2000/3000用Hori贴膜（组装）	10元
PSPgo专用Hori贴膜（组装）	20元
8GB极速HX组棒	78元
8GB原装HX记忆棒	198元
16GB极速HX组棒	128元
16GB原装HX记忆棒	398元
北通PSP-1000开放式保护胶套	55元
北通PSP-3000保护胶套	38元
北通PSP-3000水晶盒	36元
北通中国风PSP-3000厚硅胶保护套	58元
北通中国风PSP-3000晶透水晶保护盒	48元
北通中国风EVA硬PSP-3000版	58元
北通USB原生铜数据线	28元
北通色差线	68元
北通魔方炫音	108元
北通灌电金刚	98元
北通动力堡垒	168元
北通动力堡垒迷你版	128元
北通PSPgo保护贴膜	38元
北通PSPgo防窥保护贴膜	58元
北通钢牌EVA硬包PSPgo版	48元

3DS购机推荐套餐

3DS		
	品牌 / 型号	价格
主机	3DS主机（日版黑色）	1320元
电源	北通变电金刚	58元
烧录卡	EZ5i简装版	98元
SD/TF卡	金士顿 4GB microSD卡（行货）	58元
贴膜	3DS专用Hori贴膜（组装）	28元
保护壳	3DS组装EVA硬包	38元
总计		1600元
近期推荐购入指数		8

备注：主机官方标准包装附带电池一块（电池仓内）、伸缩触控笔一支、充电器一个、台座式充电器一个、2GB容量SD存储卡一枚、AR卡片六枚、快速入门指南一份、相关说明书保修卡一套。

点评：随着9月初的一场任天堂新制品发布会，3DS主机开始了全力的反击，这点从国内的主机销量上也可见一斑。其中对玩家吸引力最大的非《怪物猎人3G》莫属，所以目前购机的玩家也多以日版机器为主。现在日版主机的价格在1350元左右，已经基本稳定，相比之下，美版主机要便宜100多元，但是对于想要体验3D版《怪物猎人3G》玩家来说，日版是不二之选，记得千万不要因为贪图100元的便宜买错了版本玩不到游戏。另外，《怪物猎人3G》的可选配件右摇杆底座，官方公布的零售价格是1500日元，折合人民币是125元，国内现在部分地区已经可以预定，价格在170元左右，12月10日应该可以同步到货，而同捆右摇杆底座的《怪物猎人3G》正版游戏预定价格目前在650元左右，想要第一时间体验到大作的玩家一定要做好规划预算。需要说明的是，这款右摇杆底座除了支持《怪物猎人3G》还可以用在以后的《生化危机 启示录》、《潜龙谍影 食蛇者3D》、《皇牌空战3D》、



◀3DS右摇杆底座可能会是今后主机的必备周边。

《真·三国无双VS》和《王国之心3D》等游戏上，所以晚买不如早买，而且这种配件价格的底线也就是120元，不会跌得太多。

除了周边上的发力，任天堂在主机上也将有两款新颜色面世，它们分别是10月20日上市的樱花粉和11月3日发售的冰雪白，现在国内的预售价格都在1400元上下，喜欢的玩家可以等段时间出手，预计这两种颜色会在年底跌到正常水平上来。至于12月10日和《怪物猎人3G》一同上市的3DS限定版主机现在预售价格是1900～2200元，略贵一些，仅推荐没有机器的玩家和怪物猎人爱好者购买。

最后在破解问题上，近日有一款叫做Crown3DS的烧录卡被玩家寄予了很大希望，该卡是由国外某技术团队所研发，目前支持最新的3DS系统固件，但只可运行运行一款3DS游戏《分裂细胞3D》。而该游戏也是此技术团队自己DUMP出来的，所以网络上并没有此游戏的下载。此团队在最后一次采访中提到他们目前还在完善卡带的兼容性，当务之急是DUMP出更多的游戏进行测试，之后再将卡带推向市场，国外现在已经有不少网站接受Crown3DS烧录卡的预定了，价格是99美元。不过从现有资料来看，Crown3DS还相当不成熟，如果上市前还只能运行仅有的几款游戏，烧录卡的意义也就不复存在了。不过Crown3DS烧录卡倒是直接证明了前段时间由LGC小组DUMP出来的3DS游戏确不是单纯意义上的Clean ROM，否则在已有ROM的基础上，再去花时间DUMP游戏进行研发就很不正常了。无论Crown3DS的结果如何，至少它的出现还是为今后的3DS破解带来了一线曙光，期待烧录卡的玩家们可以继续等待了。

主机及主要周边参考价格	
3DS主机（日版红蓝黑）	1320元
3DS主机（美版红蓝黑）	1180元
3DS组装变压器	18元
北通变电金刚	58元
北通灌电金刚	98元
北通动力堡垒	168元
北通动力堡垒迷你版	128元
北通NDSi调音耳麦	58元
北通双电金刚NDSi直插电源与座充	78元
3DS专用Hori贴膜（原装）	68元
3DS专用Hori贴膜（组装）	28元
3DS专用Hori原装硬包	98元
SCDS TWO全球版	218元
EZ5i简装版	98元
M3i Zero全球版	128元
AK2i纸盒版	98元
金士顿 4GB TF卡（行货）	58元
金士顿 8GB TF卡（行货）	88元
金士顿 16GB TF卡（行货）	158元

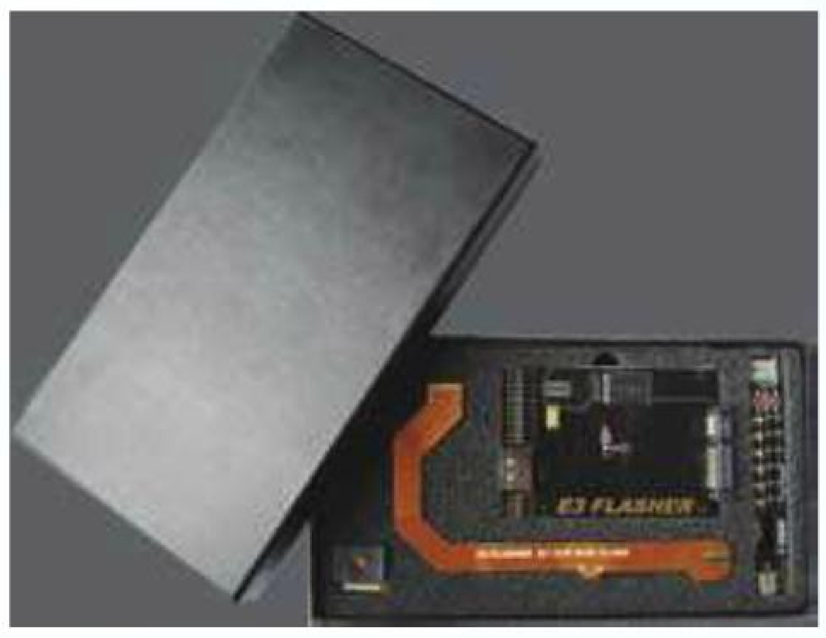
PS3购机推荐套餐

	品牌/型号	价格
主机	PS3 Slim主机（港版自制系统，160GB，黑色）	2520元
线材	北通原生铜HDMI高清线	89元
总计		2609元
近期推荐购入指数		9

备注：主机官方标准包装附带AV线一条、原装DS3振动手柄一支、电源线一条。

介绍：和掌机相比，家用机最近的变化幅度并不大。PS3价格稳定，整体态势平稳，价格始终维持在2500元的区间内。不过一个不太好的情况是，国庆的七天长假导致PS3销量飙升，所以很多二级市场都遇到了库存不足的情况，缺货甚至小规模的断货时有发生，这可能会让PS3在接下来的一段时间有小幅的价格攀升，好在大城市的一级市场没有这种困扰，如果补货够快的话，这种价格波动应该不会超过100元。

对于PS3的两种新颜色飞溅蓝和深绯红，目前的官方报价是29800日元，折合人民币2477元，将会在11月17日发售。但因为目前的新机器出厂均为3.70系统以上版本，暂时不能破解，在国内的销路不算太好，所以国内的商家基本都没有提供预定服务。另外，之前介绍过的可用于降级的新版电子狗E3 Flasher，目前限量版已定于在10月10日上市，定价368元。限量版的E3 Flasher使用彩盒包装，内置8个配件，比较实用的包括PS3的电源开关，通用螺丝刀和eSATA扩展卡硬盘盒。但在功能上，E3DIY小组考虑到大部分玩家不具备焊接能力，所以限量版的E3 Flasher不支持使用NAND FLASH的厚板PS3主机了，而使用NOR FLASH的PS3 Slim都是可以无需焊接就能降级的。至于一大部分使用NAND FLASH的厚板PS3主机，E3DIY小组表示今后会专门发布自带CLIP的新款E3 Flasher，以便能让玩家免焊接降级。对于E3 Flasher的降级支持范围，现在官方已经确定最新的3.72系统可以通过



▲支持3.72系统降级的E3 Flasher限定版即将上市。

顺利降级到3.55系统，不过因为限定版的E3 Flasher在截稿后才出货，所以它的实际作用要等到下期才能揭晓了。

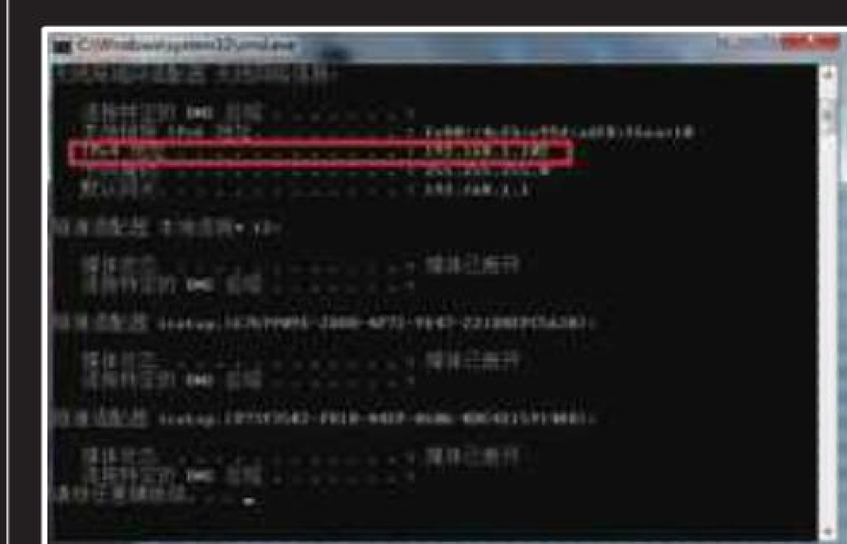
除了电子狗之外，国外玩家客No_One还在进行一项名为PNM Project的破解项目，此项目主要工作就是寻找3.60系统版本的Key密钥，众所周知之前PS3的破解就是通过Key密钥进行的，但自从索尼在3.60系统更换了新的密钥之后，现在的主机就处于只能DUMP出NOR但是没法解密的状况了，所以如果PNM Project可以成功，PS3的全面破解时代也将再次来临，不过No_One已经声明他不会公布Key密钥，但自制系统还是有可能放出的，不想买电子狗的玩家可以慢慢等待PNM Project的进展。

主机及主要周边参考价格	
PS3 Slim主机（港版3.60系统，160GB）	2080元
PS3 Slim主机（港版3.60系统，320GB）	2220元
PS3 Slim主机（港版自制系统，160GB，黑白）	2520元
PS3 Slim主机（港版自制系统，320GB，黑白）	2650元
原装DS3无线振动手柄	300元
原装PLAYSTATION EYE	180元
PS3 MOVE体感套装Move Basic Pack（手柄+摄像头）	600元
北通原生铜P3色差线	68元
北通USB数据线	28元
北通球王2（六轴震动版）	158元
北通球王2（震动版）	158元
北通MVP球王2（六轴无线震动）	248元
北通MVP特洛伊（无线震动）	178元
北通武装军火（双枪版）	98元
北通原生铜HDMI高清线	89元
PS3断电开关	10元
PS3电子狗（可降级+可更新）	150元
PS3 Slim eSATA内置硬盘扩展卡	50元
原装色差线（PS2通用）	200元
组装色差线（PS2通用）	20元
原装索尼HDMI线（1.5米）	120元
高仿索尼HDMI线	45元

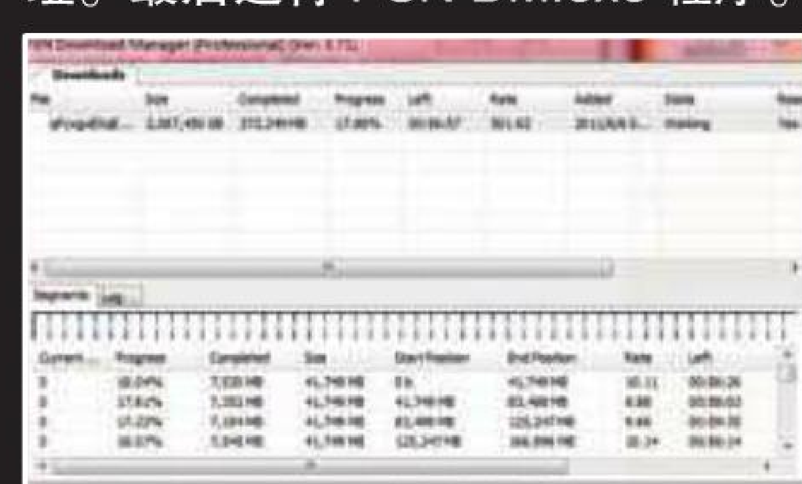
硬件短波 HARDWARE TIPS

提升下载速度——PSN Download Manager使用攻略

对于国内用户来讲，因为宽带本身的局域限制，使用PS3联网下载PSN游戏时，速度总是慢得让人抓狂，而且这种区域性的问题，即便你提升宽带带宽也很难起到明显的效果。后来有位国内玩家开发了一款名叫PS3 Proxy的电脑端加速工具，使得国内下载PSN游戏的速度有了不少改善，但可惜的是PS3 Proxy的操作过于麻烦，不仅需要在PS3上手动下载OKG安装程序，电脑这边玩家也必须进行很多复杂的设置，这一下就让不懂电脑的玩家望文生畏了。现在，又有一款功能相同软件出现了，它的名字叫做PSN Download Manager，简称PSN DM。和PS3 Proxy相比，PSN DM的优势就在于操作简单，使用它你只需要在电脑端分配好PSN游戏的下载包大小就能以最大速度下载PSN了，这种操作非常适合新手玩家，同时也适合所有经常到PSN上下载内容的玩家。所以下面这点篇幅就为大家简单的介绍一下PSN DM的使用方法吧。

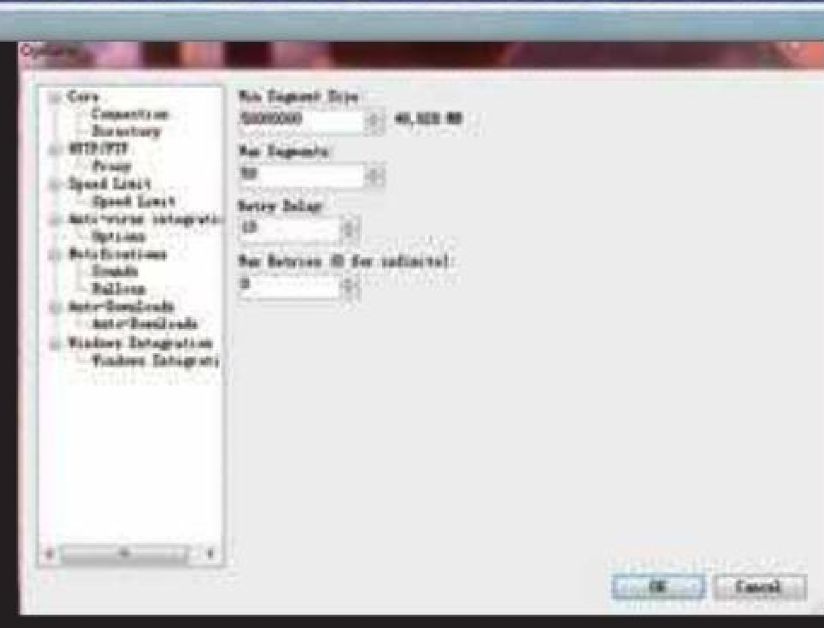


1. 先要下载PSN DM，在百度上直接输入PSN DM搜索就能找到下载了。然后你需要在电脑端安装.NET Framework 4组件，同样搜索下载，Windows 7的用户大部分不需要下载了，主要是Windows XP用户，必须要安装.NET Framework 4才能正常运行PSN DM。现在在下好的PSN DM里面找到Internal IP.bat这个批处理文件，运行之后你可以看到当前电脑的IP地址，记下此地址。最后运行PSN DM.exe程序。



2. 现在回到 PS3 上操作，注意此时一定要保证 PS3 和电脑同处在一个局域网内，下面进入“设定”→“网络设定”→“网络连线设定”。接下来会出现一连串的设定，有线无线的连接方式根据你的网络环境选择，DHCP 不设定、DNS 自动、MTU 自动，接着在下面的 Proxy 服务器选择使用，地址栏里面输入你电脑的 IP 地址，端口填写 27，最后 UPnP 启用，设置完成后确定即可。现在进入 PSN 服务下载游戏吧，此时电脑端正在运行的 PSN DM 就会开始下载了，不过 PS3 那边会一直显示请稍候，过一会提示网络连接超时，不用担心，此时只要电脑端的 PSN DM 正常下载就可以了。最后等电脑端的 PSN DM 下载完毕，你再运行一下重新在 PS3 上下载刚才的那个文件，此时电脑端就会把下好的东西传送到 PS3，不一会 PS3 上就显示下载完成了。

3. 当然对于小文件来说，使用 PSN DM 直接下载是没有问题的，但是面对一些稍大的文件，PSN



DM 有时会提示无法完成下载，这时你该怎么办？其实只要你可以将文件分块下载，右键选中正在下载的内容，选择 Options，然后右侧第二项的 Max Segments 里面设置下载的块数，比如你要下载一个 2GB 的文件，合 2048MB，你可以将它分成 50 块，这样平均每块 40.96MB，按 40MB 计算把这个填到 Mix Segment Size 上，点确定完成。现在试试应该就可以正常下载了吧？而且下载的速度同样很快。

PSN Download Manager 软件比较优异的一点是断点传续功能，即便关了软件再开也能继续下载，而且支持多个下载，现在你再也不用挂一晚上 PS3 去下载 PSN 游戏了，很轻松吧！

X360 购机推荐套餐

	品牌 / 型号	价格
主机	Xbox 360 Slim主机（港版，4GB破解）	1820元
电源	原装电源（包改220V）	–
视频线	北通原生铜HDMI高清线	89元
总计		1909元
近期推荐购入指数		10

备注： 主机价格已含刷机及电源改造费用。官方标准包装附带 AV 线一条、原装无线振动手柄一支、电源及电源线一套。



▲欧洲媒体已经拿到了X360key进行了实际测试，据称效果令人惊讶。

点评： 同样是在国庆期间热销，但 X360 的库存明显要比 PS3 充足，这主要得益于前段时间机器才刚刚破解的缘故。而且因为库存充足，所以即便国庆期间的出货量很大，X360 却还是保持一个下降态势的，基本上国庆过后，破解版 X360 Slim 在价格上已经追平了厚机的最低价格，玩家可以随时购买了。在破解方面，自制固件 LT+2.0 已经发布，支持了 XGD3 格式的光盘，也就是说《战争机器 3》等一批采用此种新格式的游戏已经可以正常玩到了，不过目前的 LT+2.0 只有厚机版本，X360 Slim 估计还要等一段时间。

最后关于 X360key，已经确定其发售价格为 87.80 欧元，折合人民币 802 元，可应用在任何主机上，支持 XGD3 格式。现在不破解的韩版原装裸机（不包含手柄等其他配件）大概在 1300 元左右，搭配 X360key 后就要比市场上的破解机贵上不少，但是使用 X360key 可以不用刷系统固件，X360key 本身直接通过 U 盘等东西就能刷写它的固件了，比刷机器要简单一些，所以对于新手或者是特别爱折腾的玩家来说 X360key 还是具有一定价值的，而且不需要开机焊接也是它的一大特色，目前不知道国内能否买到，现在已知的是 X360key 已经在量产阶段，上市日期未定，对此感兴趣的玩家可以持续保持关注。

主机及主要周边参考价格	
X360 Slim主机（港版，4GB）	1600元
X360 Slim主机（港版，4GB，Kinect套装）	2220元
X360 Slim主机（港版，4GB，破解）	1820元
X360 Slim主机（港版，4GB，破解，Kinect套装）	2450元
原装电源（220V直插）	260元
组装电源（220V直插）	140元
原装无线手柄	320元
原装有线手柄	280元
翻新无线手柄	188元
翻新有线手柄	138元
北通VGA高清线	68元
北通原生铜HDMI高清线	89元
原装HDMI线	280元
组装HDMI线	50元
组装256M记录卡	60元

硬件短波 HARDWARE TIPS

一切只为手感 ——北通“战鹰”PS2手柄



产品名称：北通“战鹰”
产品类别：有线手柄
对应平台：PS2全系列主机
产品编号：BTP-2125
产品颜色：钢琴黑

包含物品：
北通“战鹰”×1
用户手册×1



由于北通“战鹰”PS2 手柄的设计理念是“致敬经典主机，一切皆为手感”，因此笔者在拿到这款产品之后并没有惊讶于它与 PS3 原装手柄有着极高的相似度，反而是被其“钢琴黑”的闪亮外表所俘获。只要将北通“战鹰”手柄与 PS2 原装手柄放在一起对比就会发现，前者明显散发出了更为时尚的气息。实际上，PS 手柄的经典架构是很难被超越的，这也是 PS 系主机手柄一直沿用这一设计的主要原因，不过值得一提的是，北通“战鹰”在外形设计上也作出了一定的突破——它的握把具有人体工学波浪槽设计，这一小小的改变极大地提升了手柄的握感。

在连接 PS2 主机时，笔者发现虽然这款手柄有着长达 2 米的连线，但实际上略短于原装手柄。线材的用料比较扎实，软硬程度适中，在主机接口处带有抗静电保护磁环，可最大程度保护手柄。笔者选择了 PS2 末期的经典动作游戏《战神 2》作为测试游戏。在游戏中，磨砂按键的定位极为精准，左右两个高精度摇杆的力回馈也十分灵敏。尤为值得一提的是这款手柄的模拟双震动效果在《战神 2》的开场 BOSS 战中有着上佳表现，或短促、或持续的震动效果让人仿佛置身于奎托斯和石像巨人的战斗现场，给玩家带来了极为真实的游戏体验。如果您如今仍然是 PS2 玩家，那么笔者在此向您诚挚推荐这款由北通出品的“战鹰”手柄。

市场报价信息更新截至2011年10月9日，各地行情不一，本文价格仅供参考。



瞬间的绽放，是星星的宿命
默默的等待，是女孩的倩影
街角邂逅的卖花姑娘
发誓守护的青梅竹马
徘徊在青年生命中的两位少女
交织成如泣如诉的幽美恋歌

●名称：蒂琺&爱丽丝
●作者：K.LL
●软件：Photoshop CS3
●用时：45小时左右

文 Jackpot 编 华尔兹 美编 anubis



引擎王者与金牌大作

Epic 与战争机器的传奇故事

序：5 年前发售《战争机器》成为了第一部真正发挥次时代主机威力的作品，5 年后的今天，将虚幻引擎 3 推向极致的《战争机器 3》再度成为游戏界的焦点。20 年的时间对于一家游戏公司而言已经颇为漫长，但拥有 20 年历史的 Epic 却依然处于事业的壮年期，长期领跑在引擎开发的第一线，丝毫未见衰退迹象。今天的游戏开发者将 Epic 的成功视为一个传奇，但一切传奇都有他的开端……

虚幻成真

提起 Epic 这家公司，大部分玩家脑海中首先浮现的必然是明星制作人 Cliff B 和他所主导的《战争机器》。但 Epic 今日的成功显然不会是单纯的一个人或一部作品的功劳。早在上个世纪 90 年代，Xbox 尚未诞生之际，Epic 便已经成为美国游戏界赫赫有名的尖端公司。带领这家公司从零起步，走向辉煌的英雄除了 Cliff B 之外，还有三位与他并肩作战，志同道合的兄弟。

1991 年，抱着对游戏界的热爱，马里兰大学的全优毕业生提姆·斯威尼放弃了去微软或 IBM 等大公司就职的机会，白手起家创建了 Potomac 游戏工作室。编程奇才斯威尼并不缺乏创作游戏的头脑，但他对商业管理一窍不通，他急需一位能够为他打理一切的精明主管。拜竞争对手的晕招所赐，斯威尼很快实现了愿望。

1992 年，id 公司推出了世界上第一部 FPS 游戏《德军总部 3D》，开天辟地的 id 总裁约翰·卡马克从此被业界戴上了“3D 之神”“FPS 之父”的桂冠。公司经理马克·雷恩极具商业头脑，他不但通过共享软件的方式卖出了数百万份游戏，还将《德军总部 3D》的引擎授权给其他公司，为 id 创造了巨额利润。然而，出于私人原因，卡马克居然解雇了这位干劲十足的经理。这并不是卡马克在人事管理方面犯下的唯一一次错误，但绝对称得上是最致命的一次——雷恩随即加入了提











姆·斯威尼的工作室，为两家公司长达 13 年的引擎战争埋下了伏笔。

在马克·雷恩的支持下，威斯尼将 Potomac 工作室扩展为 Epic 有限公司，为制作“史诗般宏大的游戏”招兵买马。美工詹姆斯·舒马兹和关卡设计师 Cliff B 随后加入了 Epic，成为团队的中流砥柱。舒马兹出生于一个艺术世家，他的父亲是油画画家，母亲则是美术大学的教授。他无法忍受象牙塔中的枯燥生活，放弃了就职传统美术业的机会，投身于发展迅猛的游戏产业。Cliff B 则是一位在业界小有名气的极客，早在高中时代他便通过独立开发游戏赚取了上万美金。慧眼识英才的马克·雷恩看上了这位年仅 19 岁的天才。在他的劝说下，Cliff B 放弃了加州理工大学的学业，来到了 Epic，成为公司中最年轻、最具活力的角色。在随后的 2 年时间里，Epic 推出了《丛林吉尔》《爵士兔子》等形形色色的 2D 游戏。这些产品难称大作，与提姆·斯威尼心目中“史诗游戏”的定位相去甚远，但不错的销量给 Epic 积累了原始资本，为公司随后的飞跃式发展奠定了基础。

1993 年 12 月，id 推出了堪称早年FPS教科书作品的《毁灭战士》，在全美掀起了FPS旋风。《毁灭战士》的辉煌震撼了 Epic 员工的心，也使他们找到了自己应该为之努力的方向。提姆·斯威尼决定放手一搏，将公司的全部资源投入 FPS 新作的开发。《毁灭战士》发售后，id 又公布了更为惊人的《雷神之锤》。不同于之前所使用的伪 3D 引擎，《雷神之锤》是第一部使用多边形和粒子特效塑造画面的 FPS 游戏，堪称现代图形技术的先驱。被卡马克这一劲敌激起斗志的斯威尼也提高了对 Epic 的要求，他们的目标从“比肩《毁灭战士》”变为“超越《雷神之锤》”。

经过时间漫长而艰苦卓绝的技术攻关，Epic 逐步建立了一套媲美 id 的 3D 引擎。但斯威尼清楚，若想超越《雷神之锤》，仅仅拥有先进技术是不够的，他们的作品还需要一种独有的艺术气质，一种能够让玩家眼前一亮的特效风格，这成为了困扰斯威尼的主要难题。无论是光鲜亮丽还是过于黑暗的画面都无法令他满意。不过，郁闷中的一次雨夜长跑却给斯威尼带来了灵感。当他被路边街灯迷离的光晕和远处薄雾中房屋若隐若现的轮廓所吸引时，他才意识到，这正是自己长久搜寻的效果——亦幻亦真！在随后的引擎开发中，斯威尼成功重现了这一景色，令玩家惊叹不已。就连 id 的约翰·卡马克也对其赞誉有嘉：“光晕、雾气和混杂着多种深色调的天空，这原本是我下一步意图追求的目标，然而 Epic 却捷足先登了”。斯威尼这种充满了迷幻主义的画面特效也为游戏的名称提供了灵感，《虚幻》（Unreal）最终成为了这部拳头产品的标题。



1996 年 5 月，Epic 四人组来到洛杉矶 E3 展会，首次向玩家公开《虚幻》的图像引擎。超强的画面惊技四座，在场观众无不瞠目结舌，id 同年发售的《雷神之锤》仿佛在一夜间就变为了来自冥王星的陈旧产物。随着《虚幻》的不断推广，Epic 的声势也越发强大，甚至引起了微软掌门人比尔·盖茨的注意。1997 年，盖茨亲自致电提姆·斯威尼，希望获得《虚幻》的发行权。Epic 倍受鼓舞，公司高层带着技术演示前往微软雷特蒙德总部进行洽谈。微软为《虚幻》的超凡素质所折服，同意代理游戏的发行业务，并提供大量研发资金，但这一切的前提是 Epic 需要将《虚幻》的版权转让给微软。威斯尼不愿把公司第一部心血之作的命运交予他人，与微软的谈判随之结束。但这一次会面并没有伤掉和气，两家公司对双方的印象都非常不错。虽然《虚幻》始终没能成为微软游戏部门的囊中物，但 1997 年的这次谈判依然成为了 Epic 与微软长期合作的起点。

1998 年夏，4 年磨一剑的《虚幻》震撼登场，为 FPS 历史写下了浓墨重彩的一笔。一艘载着囚犯的宇宙飞船坠毁于名为纳帕里的星球之上，飞船的大部分乘员已经在爆炸中丧生，凶神恶煞的外星异形将四散奔逃的幸存者尽数虐杀，玩家成为了飞船中最后一名幸存的人类。星球上温和的原住居民被另一个入侵的部落所奴役，他们将主角视作预言中的救世主，寄予了这名人类推翻压迫的希望。主角的任务便是在与残暴异形战斗的同时找到逃离星球的方法。游戏开场的 5 分钟与当时烂俗的太空射击游戏并无二致，在推开飞船大门之前，玩家绝对无法料到大门后的世界有多么伟大：宏伟的室外场景、迷离的薄雾效果、犀利的动态光影、细腻的水面反射……从《毁灭战士》以来的大部分 FPS 都以飞船或太空站为舞台，场景狭小、冰冷、单调。而《虚幻》则反其道行之，用壮阔的原始森林、神秘的古代遗迹和惊悚的黑夜城堡等充满了古风情调的场景震撼了玩家的心。为了彰显《虚幻》动态光影的强大，Epic 还在联机对战中加入了名为“黑暗竞赛”（Dark Match）的特殊模式。玩家需要在一片漆黑的场景中借助武器开火的微弱光源照明，如此独特震撼的设计在当年的 FPS 中称得上是绝无仅有的体验。

初代《虚幻》的开发工作并非一帆风顺，几位主创人员围绕游戏风格问题曾多次发生争执。提姆·斯威尼认为 Epic 应该采取 FPS 常见的太空探索路线，詹姆斯·舒马兹则希望将游戏设计为中世纪的冷兵器互博，而 Cliff B 对世界观设定并不关心，但他坚持游戏必须以枪械射击为攻击模式，抛弃大刀砍杀的荒谬想法。在成品版《虚幻》中，Epic 将这三人所主张的元素揉合在一起。尽管听起来像是个大杂烩，但实际的效果却出奇的好，令这部拥有独特艺术气质的作品体现出了一种厚重的神秘氛围和戏剧般的恐怖感。美工舒马兹依照玛雅神殿、哥特城堡、罗马遗迹等古建筑搭建了大量场景，武器设计也一改 FPS 的常规理念，将传统枪械与冷兵器相结合，极尽彪悍之能事，令人过目不忘。重机枪发射弹药的不再是金属弹头，而是由外星水晶打磨成的锋利刀片。舒马兹的美术风格对 Epic 影响极为深远，《虚幻》系列一直沿用了他所推崇的古风设计，并影响了其后的《战争机器》——尽管舒马兹本人并未参与这一系列的开发。

至于公司的首席关卡设计师



Cliff B，虽然制作了大量射击游戏，但他个人最喜欢的游戏并非FPS，而是PS上的《生化危机》《寂静岭》等恐怖大作。虽然《虚幻》并没有同年发售的《半条命》那般庞大的文字量和超前的脚本演出，但Cliff B凭借出色的节奏掌控依然为玩家带来了出色的剧情体验，强悍的即时光影成为了他“恐吓”玩家的得力帮凶。主角行走于晦暗的走廊中，前方灯光忽然熄灭，伸手不见五指的玩家回头张望，赫然发现一位狰狞的异形正与自己贴面而立，游戏开篇的这个经典桥段足以把当时的玩家吓到魂飞魄散，震撼力不亚于《生化危机》的“回眸一笑”。不同于《毁灭战士》中前赴后继的恶魔大军，《虚幻》的同屏敌人数量很少，但AI却精明异常，枪法和走位十分高超，给玩家施加了足够的压迫感，关卡设计也一改之前FPS“大而空”的思路，变得紧凑而富有导向型，这种设计思路使得Epic摆脱了id那种依靠廉价怪物和血浆堆砌刺激感的B级片作风，让《虚幻》成为了一款有思想、有品位的杰作。《虚幻》另一大值得骄傲的特色在于精彩绝伦的配乐，Epic不惜重金请来了游戏音乐团队Staraylight的专业人士谱曲，BGM曲风极为多变，既有深邃悠长的弦乐、空灵飘渺的电子鼓声，也有犀利不羁的电吉他。旋律的动静快慢与游戏时而紧张、时而静谧的气氛结合的天衣无缝。即使纵观整个90年代FPS游戏史，《虚幻》的音乐都称得上无人能敌。

《虚幻》一炮走红，首周销量轻松突破百万，然而Epic从这部游戏中获得的利润却不仅于此。为了击败卡马克和id公司，提姆·斯威尼为《虚幻》设计了一套集成度高、扩展性强的套件，为开发者节省了大量时间和费用。从初代开始，虚幻引擎便以简单易用、执行效率高、



功能全面而享誉全球。凭借副总裁马克·雷恩在业界深厚的人脉关系，Epic将引擎推销到了世界各地。除游戏制作外，虚幻引擎还被广泛应用于教育、建筑、医疗、影视等行业。联合国教科文组织长期使用该引擎作为教学展示工具，大导演史蒂芬·斯皮尔伯格也曾使用虚幻引擎渲染电影场景。

《虚幻》发售后，卡马克和id公司遭遇了来自FPS和引擎授权两大领域的双重冲击。面对Epic咄咄逼人的攻势，卡马克也找到了反击的突破点。《虚幻》的单人模式几近完美，但其多人对战却为玩家诟病。通讯代码差劲的优化让《虚幻》的互联网模式成为了一场灾难，以当时56K拨号上网的带宽根本无法正常游戏。而卡马克早已预料到，多人对战将成为FPS主旋律，“与人斗其乐无穷”才是未来的发展方向。为此，id在1999年推出了完全抛弃战役模式的《雷神之锤3》，掀起了新一轮的网战风暴。作为回应，Epic也于同期推出了专精网战的《虚幻竞技场》，将引擎版本升级到1.5。相较《雷神之锤3》，《虚幻竞技场》的场景更为壮观，对战模式更为丰富，优化的网络代码为玩家带来了流畅的对战体验，天马行空的地图设计让人拍案叫绝。这两部作品几乎包揽了1999年全部欧美媒体的“年度游戏大奖”。Epic与id至此再次回到了同一水平线上。

在同期3D游戏依然处于机械化堆砌多边形和贴图精度的时代，Epic和id已经开始尝试创造更为逼真可信的光影效果和粒子特效。划时代的《雷神之锤3》引入了可编程着色器技术，程序员可以通过代码添加各种所需的新特效，这种极具前瞻性的设计使得《雷神之锤3》的id tech 3引擎经久不衰，打造了无数经典大作。“《COD》系列”便一直使用该引擎，即使是今年发售的新作《现代战争3》，其图像引擎依然保留有40%来自id tech 3的代码。在《毁灭战士3》所使用的id tech 4引擎中，卡马克实现了体积阴影技术，抛弃了简陋的静态阴影贴图，为游戏界引入了真正的影子运算。然而，卡马克的失算在于将全部鸡蛋放在了同一个篮子里。id tech 4引擎完全围绕体积阴影而生，画面晦暗、场景狭小，通用性极差，也很难移植到Xbox之外的主机平台。而同样支持体积阴影技术的虚幻引擎2就全面的多，2002年发售的《分裂细胞》就拥有媲美《毁灭战士3》的画面表现。作为该引擎的第一批用户，UBI果断令旗下所有制作组使用虚幻引擎2开发游戏。不论是光影犀利的《分裂细胞》、高度写实的《彩虹六号3》、圆润迷幻的《波斯王子 时之沙》还是卡通渲染的《杀手13》，虚幻引擎2均能轻松胜任。Epic还为PS2、NGC、Xbox三大主机全部提供了充分的技术支持，使用虚幻引擎2开发游戏，跨平台移植将十分轻松，这也是无数公司青睐Epic的原因。

如果说id在90年代以产品更新速度快而闻名业界，那么进入21世纪后，Epic的步伐之快能够让id都感到汗颜。2002年秋，联机新贵《虚幻竞技场2003》作为首批虚幻引擎2游戏率先登场。半年后，正统续作《虚幻2 觉醒》如期而至。2004年春，Epic又推出了《虚幻竞技场2004》，将虚幻引擎升级至2.5版本，支持先进的Direct X 9.0c，具备极高的技术潜力。次时代初期，很多资金匮乏的小型工作室无法支付虚幻引擎3的授权费用，往往选择使用虚幻引擎2.5开发游戏，最终效果也令人满意。2006年的《红色管弦乐》和2007年的《生化奇兵》便是虚幻引擎2.5的杰作，其画面效果并不逊色给虚幻引擎3打造的大作。随后，重视TV市场的Epic又在2.5版的基础上推出了专为主机优化的虚幻引擎2.X，深度挖掘Xbox的机能，并加入对PSP和Wii的支持，堪称万能引擎。

在2002至2005这三年时间内，Epic已经占据了引擎授权市场80%的份额，成为了这一领域的头牌。难能可贵的是，提姆·斯威尼并没有因为超越了宿敌而怠慢自己的步伐，反而以火箭般的速度投入了新产品的开发。2002年末，《虚幻竞技场2003》发售后，斯威尼便带领着他的尖端技术小组埋头研发次时代引擎。2004年春于GDC会议（Game Developers Conference，游戏开发者大会）公布的虚幻引擎3成为全场焦点，为业界打开了通往次时代大门的钥匙，此时id为PC和Xbox开发的《毁灭战士3》甚至尚未发售。2005年E3，在索尼发布会沦为“CG赏片会”的情况下，《虚幻竞技场3》却成为了少数几部将宣传片中的素质完全保持到成品中的游戏，《战争机器》的画面更凌驾于展会公布的所有Xbox360作品之上。Epic通过十年的鏖战，在原本毫无基础的3D引擎市场白手起家，最终



实现了超越业界龙头 id 一个时代的技术领先，如此奇迹般的神话在整个 IT 界都堪称绝无仅有。

Epic 能够将 id 推下神坛绝非偶然。在卡马克一意孤行地固守 PC 平台的时候，重视主机游戏的 Epic 自然迅速蚕食了大量引擎市场的份额。此外，虚幻引擎一直以综合性开发套件自居，而非简单的图像引擎。以虚幻引擎 3 为例，Epic 在套件中捆绑了物理引擎 Physx 和植物生成插件 SpeedTree 等大量实用工具，购买虚幻引擎 3 等于直接获得了一个横跨 PS3、Xbox360、PC 三大平台的综合开发环境。对于 Epic 而言，只要用户有开发游戏的需求，上至次时代主机，下至 PSP，他们都会一视同仁地提供技术支持。虚幻引擎 3 在今天也许不算最强技术的代表，但其开发套件一直保持着亲和力强、可视化程度高、易上手的特性，这些人性化的设计让 Epic 即使在技术上处于暂时的落后地位，也能保持住引擎市场的王座。

血腥齿轮

Epic 从来不是一家高调的公司，凭借《虚幻》一炮走红后，公司上下的员工依然保持着谦逊低调的作风，只有 Cliff B 这个始终桀骜不驯的家伙除外。随着知名度的提高，Cliff B 逐渐摆脱了传统极客的形象，开始学习摇滚明星的生活方式，穿着一身白衣，脖子上挂着一条闪闪发亮的大金链。他带着这身行头出入于各大游戏峰会洽谈生意，低调的马克·雷恩见状便对他大加嘲讽："看你穿的这身白衣，简直像个拉皮条的！"。Cliff B 则反唇相讥："你就是我拉的嫖客。"尽管事后 Cliff B 承认这些不过是"兄弟之间的垃圾话"，但他的狂傲不羁已经给游戏界的同行留下了深刻的印象。

《虚幻》发售后，Cliff B 想要制作一部比《虚幻》更为宏大，更为"史诗"的作品。卡马克曾笑称 FPS 是一个只需要杀戮的游戏类型，完全用不着任何剧情。Cliff B 想证明卡马克的观点是错误的，却一直没有机会。1999 年，他制定了一个代号为《虚幻战争》（Unreal Warfare）的游戏企划。玩家不再是独身奋战的孤胆英雄，而是宏大战场对垒士兵中的一份子。游戏借鉴了《半条命》的演出思路，拥有大量语音对话和脚本剧情。以今天的眼光来看，《虚幻战争》几乎就是《荣誉勋章 联合袭击》和《COD》的雏形，理念十分超前。但 Epic 的人手一直处于吃紧状态，迫于市场压力，公司只能搁置这个惊人的企划，继续经营《虚幻》和《虚幻竞技场》这两大品牌。Cliff B 不愿将自己的生涯与《虚幻》划上等号，失望透顶的他多次产生了离职的念头，在斯威尼和雷恩的劝说下才继续留在了 Epic。2002 年冬，《虚幻竞技场 2003》发售后，斯威尼承诺，研发中的虚幻引擎 3 的首部作品将是《虚幻战争》，这才给 Cliff B 吃下了一颗定心丸。

按照 Cliff B 的说法，《虚幻战争》的创作是一个"尾巴摇动狗"的逆向过程。不同于传统作品先构思系统再探讨剧情的方式，Cliff B 首先构想的是《虚幻战争》的世界观。这一次的游戏不再是黑暗走廊中怪物的小打小闹，而是将恐惧范围扩大到整个人类社会，为玩家带来一场浩劫般的体验。2001 年的 911 事件给 Cliff B 留下的深刻印象成为了他最初的灵感来源，这种世界在一夜之间因遭遇突袭而面目全非的惨状给了他极大的震撼。他还想起了炭疽热病毒给人们造成的恐慌，《辐射》中沦为废土的繁华城市，以及将罗马城洗劫一空的日耳曼军团。"破坏美学"成为了《虚幻战争》的核心理念，Cliff B 希望将他脑海中那些挥之不去的壮观废墟和黑潮军团再现于游戏中，作品的剧情也逐渐成型。在虚构的星球"塞拉"（Sera）上，人类遭到了一伙名为"蝗虫"（Locust，兽人的英文原名，用于暗示他们惊人的繁殖力）的兽族的袭击。Cliff B 原本希望将兽族的入侵设计为空降突袭，但在见识到虚幻引擎 3 强大的可破坏物理效果后，为了彰显视觉冲击力，他将兽人的进攻方式变为从地底破洞而出。他对 Xbox 的《光环》爱不释手，大加赞赏 Bungie 强大的 AI 设计，星盟部队犀利的进攻完全颠覆了玩家之前对外星怪物"膀大无脑"的思维定势。Cliff B 也希望将《虚幻战争》中的兽人设定为有一定智慧的种族，让他们懂得掩护射击、迂回包抄等基本战术。



Cliff B 将《虚幻战争》初定为"强调掩体要素的 FPS 游戏"，但他对于如何在第一人称视角下表现掩体要素显得无所适从。掩体的概念对于 FPS 而言并不陌生，元祖级的《毁灭战士》就可以利用左右横移配合墙壁施展出一些简单的掩体战术。但很少有 FPS 将掩体射击作为卖点，这并非制作人不思进取，而是 FPS 视觉效果的缺陷使然。在主视角下，"掩体隐蔽"的本质和"面壁"是划上等号的，主角在掩护自己的同时也失去了打击敌人的机会，想要攻击敌人就必须正面露头，露的越多看得越多，遭到敌人攻击的风险也越大。现实中的士兵可以通过视野余光和盲射躲避在掩体后发动进攻，这种战术是第一人称视点的 FPS 难以表达的。2003 年 NAMCO 的 TPS（Third-Person Shooter，第三人称射击）作品《杀戮开关》是第一部真正发挥了掩体魅力的射击游戏。第三人称视角可以让玩家在掩体后隐蔽的同时观察周围的敌情，并伺机进行火力压制。结合画面中人物的站立姿势，玩家能够随时了解到自己的危险程度，避免直接暴露在敌人的火力中。《杀戮开关》的战斗系统十分简洁精练，玩家只需要利用有限而实用的战术动作，围绕掩体与敌人展开步步为营的争夺战。这种写实而不失爽快的战斗特色让 Cliff B 十分拜服。可以说，是 NAMCO 第一次向玩家展示了 TPS 不输给 FPS 的无穷潜力。

NAMCO 带来的灵感让《虚幻战争》的核心系统逐渐成型，但 Cliff B 对于《杀戮开关》的视角设计并不完全满意。由于屏幕上的人物和武器占的比例较小，枪械开火时的爽快感和真实感照比 FPS 游戏大打折扣。Cliff B 希望能够找到一种距离介于 FPS 和传统 TPS 之间，两全其美的视角方案。2004 年 1 月，就在 Cliff B 一边冥思苦想一边上网闲逛的时候，CAPCOM 公布了再度推翻重来，也是最终变为成品的《生化危机 4》宣传影像，越肩视角正好满足了他的需求。兴奋不已的 Cliff B 将办公室内的所有同事凑到了他的屏幕前，大喊大叫道："就这么定了！我们必须采用这样的视角，从这个角度看游戏太 TM 爽了！"

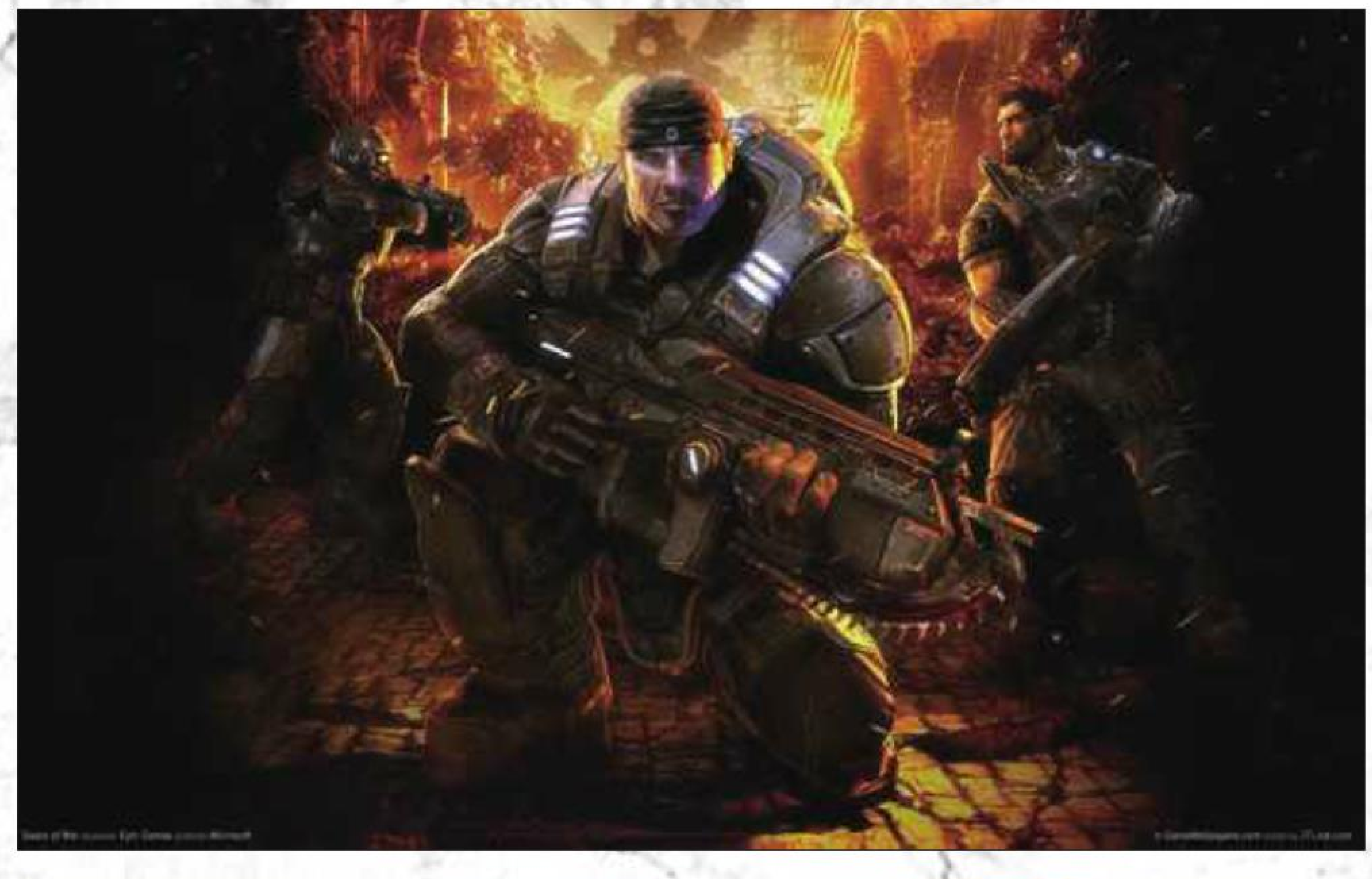
在 2004 年 3 月的 GDC 会议上，Epic 展示了使用高端 PC 即时演算的虚幻引擎 3 画面。这段技术演示包括两部分，一个古罗马风格的废弃花园遗迹，和一只惨白狰狞的兽人。细腻的画质超越了 PS2 时代的大部分 CG 动画，顿时引爆全场。微软市场部的人员被这段演示所震撼，立刻联系了马克·雷恩。2004 年 6 月，Epic 高层来到微软雷特蒙德总部与比尔·盖茨再次会晤，为《虚幻战争》的发行展开谈判。盖茨这一次没有强求游戏的版权，只要求他们能够保证游戏的独占权，Epic 欣然同意。对于新作的正式标题，Cliff B 想起了他在一本著作中看过的名言"士兵的鲜血是战争齿轮最好的润滑剂"，这与他脑中构思的血腥战斗场面十分契合。这句名言最终成为了游戏的标题——《战争机器》。（Gears of War 的原意是战争齿轮，游戏的很多细节都能佐证这一点。系列历代的 LOGO 都是个带有骷

髅头的血腥齿轮，维安政府联盟的战士也佩戴着齿轮形状的狗牌，并以“Gears”自称）

微软于2005年春公布了Xbox360的配置方案，主机的内存容量仅为256MB，这一设计引起了提姆・斯威尼的强烈不满。斯威尼截取了256MB和512MB两种内存容量下的《战争机器》对比图，将大量图片包发给微软。只有在512MB内存的支持下，虚幻引擎3才能开启HDR等次时代高端技术，令画质得到根本性提升。最终，在5月的E3发布会上，微软宣布将内存提升至512MB，与PS3达到了平起平坐的程度。毫不夸张的说，正是斯威尼的提议挽救了Xbox360的命运，否则捉襟见肘的内存容量就会成为主机的致命软肋，令其性能完全负于PS3。Epic为这一英明决定欢欣鼓舞，微软却为翻倍的内存容量增加了10亿美元的预算。微软高层在致电马克・雷恩这一喜讯时，半开玩笑地冲他抱怨道：“知道吗？你们的一句话让我们多花了10亿美元！”《战争机器》也因此被网络流传为“价值10亿美元的大作”，为Epic增添了不少谈资。

即使以今天的眼光来看，《战争机器》也称得上是一部千锤百炼的杰作，很难让人相信这是一个全新品牌的初代作品。Cliff B吸收了无数前人的精华，才让《战争机器》具备了如此之高的完成度。《虚幻》的美术风格和枪械设计、《杀戮开关》的掩体射击、《生化危机4》的越肩视角、《光环》的双人合作和吸附手雷……每一项特性都被充分吸收、理解、融合，而非单纯的抄袭或生搬硬套。Cliff B最喜欢的游戏公司是CAPCOM。纵观整个《战争机器》系列，我们都可以看到很多PS2时代CAPCOM名作的影子，如类似《生化危机4》的分离式寄生虫，与《鬼泣》如出一辙的动态BGM、翻滚躲避和钻地敌人。不同于其他城府极深、勾心斗角的制作人，Cliff B在内心深处依然是一位普通玩家，他会主动说出自己借鉴的游戏名称，也绝不吝啬对竞争对手的赞美。在《战争机器》的多项发布会上，Cliff B反复赞扬他所崇拜的日本同行。他将《生化危机4》誉为“本世纪最伟大的游戏”，称三上真司是“CAPCOM最具才华的艺术家”。这种热切坦诚的态度，使得性格乖张、出口成脏的他反而能跟普通玩家打成一片，拥有极高的群众人气。

《生化危机4》的越肩视角让TPS拥有了不亚于FPS的临场感，但“站桩射击”的战斗框架却招来了玩家的不满。《战争机器》则为玩家提供了行进时攻击的权利，与此相对应，兽人军团的进攻欲望也比西班牙村民有了质的提升，更为紧张的节奏让玩家充分享受到了鏖战的乐趣。相较原地射击，行进间攻击缺乏精准度，但灵活的走位弥补了这一不足，散弹盲喷和电锯绞杀令人大呼过瘾。《战争机器》没有《生化危机4》那般丰富的QTE体技，全部动作要素都被浓缩在了手柄的A键上。通过灵活运用A键，主角可以在运动的同时施展出快跑、翻滚、贴墙、跨越等战术动作，极大地提升了运动性。对狂暴女兽人的BOSS战明显借鉴了《生化危机4》的铁面钢爪男，但压迫性更强、打法更刺激。特别是在第一关的最后，主角必须亲自充当诱饵多次引诱女兽人撞墙才能顺利过关，如此危险的战斗方式在移动笨拙的《生化危机4》中完全无法想象。高速奔跑时压低晃动的镜头令游戏具备了媲美战争记录片的冲击力，堪称点睛之笔。掩体系统方面，《战争机器》保留了《杀戮开关》的掩护射击和缩头盲射，同时大幅强化了移动时的吸墙判定，让玩家得以轻松在掩体之间转移，实施各种战术包抄。





除了《生化危机4》外，另一部被《战争机器》明显借鉴的游戏是Xbox的看家大作《光环》。《光环》引入的分屏合作让战役模式从一人独享变为了二人同乐。Epic将《光环》的合作理念发扬光大，1P和2P不再是两个雷同的士官长，而是马库斯和多姆这两位有血有肉的主角。Cliff B为地图设计了大量二选一的分支设计，强调两位玩家攻关时互相照应的合作意识，出色的阵地战让二人合作的快感大增。虽然Cliff B一直在制作爽快的射击游戏，但他却希望在作品中融入足够复杂的剧情。同样作为游戏界的硬汉，比起很多同类游戏接近白纸一张的主角，马库斯的形象无疑要丰富立体的多。他拥有良好的家境和出身，并非目不识丁的一届莽夫。他的父亲亚当是人类最伟大的科学家，坐拥庞大豪华的宅院作为住处。然而，地底兽族的全面入侵却让人类社会分崩离析，每一个男人都被送上战场，他也只得在杀戮中寻找自己的价值。马库斯为救援自己的父亲而擅自离岗，险些被军事法庭毙掉。尽管被扣上了40年有期徒刑的枷锁，但他依然拒绝低头，坚持了自己的选择。Cliff B为玩家刻画出了一个如同巨石般沉稳实干的男人，也只有这样的勇士才能在兽族前追后堵的绝境中率领小队杀出重围，完成发射光子导弹的重任。除马库斯外，D小队的其他角色也都拥有鲜明的个性。多姆的忠诚、柯尔的热情、巴德的敏感，都给玩家留下了深刻的印象。

压抑和绝望，是《战争机器》带给玩家最直观的感受。从地底突然发动进攻的兽族在“浮现日”当天就攻陷了人类的大部分城市，当局使用卫星镭射炮“黎明之锤”对行星地表进行无差别轰炸，才暂时延缓了兽族的攻势。尽管“浮现日”的事件没有直接提现在游戏中，但一片片曾经繁华比而今空无人烟的废土，却以更加触目惊心的方式向幸存者控诉着这一切苦难。面对兽人的惊人攻势，人类当局往往选择同归于尽的方式来延缓苟延残喘的时间。无论是“黎明之锤”的狂轰滥炸，还是2代炸沉贾辛图的作战计划，都只能算是杀鸡取卵的一时之策，却对星球的环境造成了一次又一次致命的伤害，让大地满目疮痍。《战争机器》虽然摆脱了《虚幻战争》的开发代号，但这部作品在骨子里依然保留了《虚幻》特有的古风。我们甚至很难将《战争机器》归类为常见的科幻射击作品。游戏的建筑场景、铠甲设计透着一股罗马帝国的基调，人类和兽人的科技水平都谈不上多么高超，武器设计也沿用了《虚幻》那种野性十足的风格。骑兵突击步枪的电锯完全释放了玩家最原始的杀戮本能，战争的血腥、粗鄙和残忍在电锯穿过敌人身体的那一刻，得到了最直观的诠释。这是一个文明丧失殆尽，人人只求生存的时代。人类要么端起武器将兽族大卸八块，要么被兽族赶尽杀绝，丝毫没有第三种选择可言。这，便是Cliff B所构思的浩劫世界：黑暗、疯狂，却令无数玩家为之陶醉。

2006年，大部分公司还处于不断堆砌同屏人数、多边形数量、贴图分辨率等无聊技术参数的阶段，将这些枯燥数据视为次时代游戏的评判标准，制作一部又一部被戏称为“高清PS2游戏”的作品。Epic此时却用真金白银的游戏质量向玩家诠释了次时代的真正含义——前无古人的真实画面和超凡成熟的游戏设计。《战争机器》实现了画面和游戏性的双重进化，被无数玩家视为次时代的真正开端，也成为了本代主机初期的一个行业标杆。

坚守王座

Epic深知，守江山最稳妥的方式便是不断打江山。面对众多后来居上、虎视眈眈的竞争对手，提姆·斯威尼于2008年对虚幻引擎3进行了一次全面强化，强化后的版本被业界称为“虚幻引擎3.5”。在这次更新中，Epic通过改进数据优化算法增大了引擎的吞吐量，实现了同屏人数的巨大飞跃。物理特效方面也有重大改进，液体、胶体等软性物品的物理特性更加逼真，固体的场景破坏更为细腻。同年发售的《战争机器2》便是虚幻引擎3.5的实力体现。1代空旷、孤寂的气氛被2代热闹、宏大的战争场面所取代。马库斯发射的光子导弹直捣兽人老巢，却仍未能将他们彻底剿灭。人类当局为保卫贾辛图高原，决定主动进攻，向地底的兽族发起突袭。

《战争机器2》的登场角色比前作更为丰富，制作组着重体现了战争对人造成的创伤。光子导弹不但未能彻底剿灭兽族，反而造成了地下伊姆矿液的蒸发，大量人类患上了肺病，深受其害。本可安享晚年的老人迪奇为了保护家人的安全投靠了维安联盟，被迫成为了战车的驾驶员。皈依佛门的泰伊功勋卓著，被马库斯称赞为“比巨龙兽更加强悍的战士”。拥有巨大强大精神力量的他淡然接受了战友一次又一次的牺牲，却无法忍受兽族惨无人道的拷打。被马库斯救出牢房后，万念俱灰的泰伊选择了立即饮弹自尽，以悲剧性的结局震撼了玩家的心。菜鸟本·卡敏以吊儿郎当的新兵身份加入了D小队，跟随马库斯一路杀出重围的他刚刚积累了一些战斗技巧，便惨死于巨虫腹中。自“浮现日”那一天开始，多姆便在寻找他失踪的妻子玛利亚，然而最终的结果却只能让他开枪解脱了自己的爱人。与兽族之间漫长血腥的战争，已经让人类失去了太多太多。

初代战斗系统最大的问题在于过于依靠静态掩体，打法不够侵略性的玩家往往会选择蹲在掩体后方慢慢将敌人消耗致死。为此，制作组引入了能够充当移动掩体的金属盾牌和挟持敌人作肉盾的设定，诸多动态掩体的加入活化了战场思维，让《战争机器2》的枪战场面不再枯燥。对于那些喜欢死守在掩体后的玩家，Cliff B也设计了迫击炮这种能够进行曲线射击的新装备，逼迫主角不断更换据点躲避。沿用自1代的经典枪械也进行了更改。初代中的骑兵突击步枪虽然在各种宣传活动里威风八面，但实际性能却令人失望，近战的电锯很容易被敌人打断，子弹射速虽高，但后坐力却相当大，缺乏远程精准度。很多玩家都选择了三点射的雷暴和盲喷威力巨大的散弹这对远近皆能的组合，忽视了骑兵步枪。在《战争机器2》中，骑兵近战用的电锯不会再被轻易打断，雷暴则将射击方式改为半自动，让枪械能力更加平衡。

除了不平衡的枪械外，初代单调的兵种设计也是一大问题，敌人种类不够丰富，缺乏应有的配合，2代更丰富的种族配置让敌人具备了类似《光环》的集团化作战概念，增添了游戏乐趣。终结技给了玩家充分宣泄快感的机会，也给战斗增添了几分变数。兽族祭司可以复活处于垂死状态的敌人，玩家在挣扎时也会遭遇敌人的终结技。Cliff B在1代加入了主动装填系统，加快了游戏节奏，让玩家在游戏过程中始终保持在一个较高的兴奋水准，随时准备发射下一批上膛的子弹。但也有一小部分反应慢的用户抱怨装填失败的惩罚时间过长。为此《战争机器2》深化了主动装填，保留了1代的“完美”状态，同时引入只增加上弹速度不增加子弹威力的“完好”状态，让装弹苦手也能逐渐适应这一系统。针对玩家批评前作难度偏高的问题，Epic将难度设定从1代的三级变为2代的四级，满足了不同水平人群的需要。新增的持久战模式再度深化了网络互动，让玩家在战役合作和多人对战之外又多了一个新的选择。

相较文字量极少的初代，《战争机器2》的剧情要庞大的多。新希望研究所的“种兽”和统帅兽族的人类女王向玩家暗示了两个种族间纠缠不清的关系。在1代的伊姆能源工厂，玩家便遭遇了受伊姆液体感染的易爆物萤光苦役。而在2代中，萤光族的感染扩散到了整个兽族部落，并与兽族、人类形成了三足鼎立的状态，让战况变得更加复杂化。片尾亚当的出现，否认了之前“马库斯父亲已死”的设定，也为3代埋下了伏笔。





《战争机器2》可谓“成也剧情，败也剧情”。虽然进步的剧本让2代的演出效果超越了1代，但战役模式的可玩性也因此打了折扣。宣传阶段被玩家寄予厚望的诸多载具关卡，在成品中不过是一大串缺乏可重复性的固定化脚本事件，耐玩度欠佳。大型BOSS战的本质也不过是连续QTE的组合，玩过一次便让人提不起兴趣，与司寇将军的战斗更令人失望透顶。这位在剧情演出中颇具气场的敌将一旦进入实际战斗便风光不再，沦为中看不中用的绣花枕头，完全不敢和马库斯正面对决，让玩家哭笑不得。最终登场的荧光巨龙兽甚至不能算作严格意义上的BOSS，只是一段需要玩家操作的剧情演出罢了。《战争机器2》为玩家频频展示各种壮观的大场面，可一旦真正打起来，游戏又回到了孤立无援脱离大军的小分队状态。1代在本质上可以算作一部纯粹的TPS游戏，几乎没有干扰玩家的剧情，主角的任务只有两种：或是一路前进突破敌人阵地，或是在机器人杰克开门时抵挡敌人的进攻。而《战争机器2》的关卡加入了太多脚本剧情，让玩家疲于奔命，冲淡了战斗乐趣。关卡地图乍一看比前作更加丰富多变，但实际可供发挥的掩体和战术纵深却不多，手雷封洞的桥段也被大幅削弱，战斗自由度反倒比1代有了下降。很多情况下，玩家往往会被困在船只的甲板上听天由命，这种类似轨道光枪射击的关卡毫无自由度可言，遭到了玩家的猛烈批评。

2010年，Epic对虚幻引擎3进行了最大幅度的一次更新，这一最新版本的开发包被称为“虚幻引擎3.8”。之前虚幻引擎3的致命缺陷在于对皮肤的表现过于蹩脚，高光状态下的人物建模如同打过蜡的雕像一般油光锃亮。提姆·斯威尼的团队几乎重写了引擎的着色器代码，根治了过油感太强的问题。发色数偏低也是虚幻引擎3长期为人诟病的一点，前两部《战争机器》发灰的画面虽然震撼，但远称不上“养眼”。3.8版引擎引入了新的颜色抖动方式，增强了画面的鲜艳度，让游戏不再灰蒙一片。容积光、分层阴影贴图和强化的景深特效让引擎的光影表现更上一层楼。年初，波兰子公司People Can Fly小试牛刀的《子弹风暴》，其画面表现就已经彻底超越了《战争机器2》。Epic美国总部随后推出的的《战争机器3》则再次成为了虚幻引擎3的教科书作品。

《战争机器3》原本预定于2011年春登场，但为了给自家的《子弹风暴》让路，游戏一路延期到了秋天，开发周期达到了破天荒的34个月。充足的时间让《战争机器3》顺理成章地成为了系列完成度最高的作品，为辉煌的三部曲划上了一个完美的句号。Cliff B为本作的战役模式颇下了一番心思，加入了分流、合流、插叙、倒叙等之前系列从未有过的手段，拓展了剧情的张力。四人合作气氛热闹非凡，可操作角色也被扩充到史无前例的8人，除了系列玩家熟悉的卡敏家族和通讯员安雅之外，来自官方小说的沙曼和杰斯也成为了D小队的新成员。关卡设计则回归了1代的思路，以战术迂回为乐趣，无谓的载具和甲板桥段虽然存在，但其份量已经大为降低。《战争机器3》不再一味追求演出效果，将重心放在了实打实的游戏性上，2代那种机枪扫射上百兽人的夸张演出不再出现，取而代之的是同屏敌人数量的大幅增加，将战斗强度推向了系列的顶峰。大幅升级的持久战2.0再次让无数玩家沉迷其中，"杀戮战场"模式甚至允许玩家扮演兽族军团进攻人类，娱乐性十足。

以下有3代剧情，未通关者慎读

伊姆能源堪称《战争机器》系列最关键的剧情元素。围绕这种新兴燃料，人类展开了长达79年的"钟摆战争"。漫长的拉锯战消耗了星球的无数人力物力，文明陷入了停滞状态，也让人类在面对"浮现日"兽族的大举进攻时毫无招架之力，只得缩回贾辛图的花岗岩高地苟延残喘。讽刺的是，兽族发动突袭浮上地面，正是由于伊姆的不断侵蚀所迫。在《战争机器3》中，作为万恶之源的伊姆终于露出了真容。这种矿液并非简单的能源，而是一种侵蚀性极强的微生物。如果放任矿液继续蔓延，不论是人类还是兽人，星球所有的生物都会被伊姆同化为荧光族，这也是亚当研制伊姆消除装置的原因。

《战争机器3》延续了2代深度挖掘人物情感的风格，这一次，编剧将重心放在了系列最核心的几位主角身上，并对很多初代一笔带过的问题给出了答案。父亲的死亡是马库斯心中最大的噩梦，他并不为自己的牢狱生涯而后悔，却对无法救出父亲愧疚不已。在亚祖拉岛，马库斯与亚当艰难再会，却只能眼睁睁地看着父亲在眼前化为一摊粉末。"火车头"柯尔曾是响彻球坛的巨星，在体育场荒废十五年后，家乡的父老依然保持着对他的尊敬，让柯尔仿佛回到了昔日无上荣光的年代。妻子死后，无亲无依的多姆已经心如死灰，与马库斯的战斗和友情成为了支撑他活下去的惟一动力。在D小队遭遇绝境时，多姆驾驶卡车与大量荧光族同归于尽，用自己的壮烈牺牲换来了马库斯的安全。在结局中，亚当的机器成功消灭了荧光族和兽人，结束了整场战争，但马库斯也永远失去了父亲和最好的战友。悲痛欲绝的他望着海滩，发出了质问："我们还剩下什么？我们现在还有什么？"。身边的安雅给出了惟一的答案："未来，马库斯，我们终于有未来了！"伊姆能源、兽族、荧光族，一切都随着装置的启动而灰飞烟灭。经历了79年的内战，15年的异族战争，塞拉星球上疲惫不堪的人类，终于有了放下武器、重建家园的机会。这，正是亚当·菲尼克斯以生命为代价，给人类换来的最宝贵的财富。

经历了业界多年的洗礼，马克·雷恩的商业策略越发成熟圆滑。游戏发售前围绕"便当家族"最新成员克莱顿·卡敏展开的宣传活动十分成功。"卡敏一定活！"和"卡敏必须死！"这两大派系在摇旗呐喊的同时，也为Epic的T恤衫贡献了可观的销量。游戏的发售并不意味着开发中止，Epic还将在未来的一年内以3个月一部的速度推出四个DLC下载。除了新的网战地图外，3代角色分头行动的剧情设计为新的战役任务提供了充分的发挥空间，Cliff B已经明确表示，补完性质的DLC战役正在制作中，铁杆用户现在便可以支付2400点数，以7折的优惠价预购这四部DLC，第一波下载内容将于11月登场。

《战争机器3》终结了恢弘壮阔的三部曲，但并没有终结整个系列的未来。兽族的起源、马库斯母亲的下落、女王的身份等玩家所关心的问题均未给出答案，亚当临死前交给巴德的资料盘也吊足了玩家的胃口。即使人兽战争在3代彻底划上了句号，在《战争机器》世界旷日持久的时间线里，找到几场能够制作成前传游戏的关键战役也并非难事。Cliff B曾保证，3代不是整个系列的终结，Epic还会将这一品牌延续下去，玩家只需耐心等待即可。

2011年可谓尖端引擎大乱战的一年。Crytek的CE3和DICE的寒霜2凭借高效率的延迟渲染和全局光照闻名业界，《孤岛危机2》和《战地3》成功地在PS3和Xbox360上实现了很多玩家想象中只能在下一代主机兑现的视觉效果。宿敌卡马克的id tech 5则开创性地提出了虚拟贴图技术，打破了家用机拘谨的内存限制，为开发者使用超高清贴图创造了条件，基于该引擎的《狂暴》势将与《战争机器3》一较高下。面对这些野心勃勃的对手，Epic做了两手准备。一方面，他们将问世6年的虚幻引擎3升级至3.8版，通过修修补补的方式提升引擎技术力，让购买过虚幻引擎3的用户沿用开发惯性，避免了市场份额的流失。另一方面，提姆·斯威尼对下一代引擎也早有准备。早在2006年，斯威尼的尖端技术小组就启动了虚幻引擎4的开发。他曾认为PS4和Xbox720会于2009年发售，届时虚幻引擎4将登陆这两大新主机。但PS3和Xbox360游戏开发成本的暴增让第一方放缓了更新换代的步伐，斯威尼只得将虚幻引擎4一推再推，但Epic这些年也并非毫无作为。软件技术的优化让很多原本预计用于虚幻引擎4的技术提前在3.5和3.8版上实现，为玩家带来了实在的视觉提升，也保持住了虚幻引擎3的竞争力。

今年GDC会议，马克·雷恩展出了名为"撒玛利亚人"(Samaritan)的实机片段。该技术演示基于虚幻引擎3.8版，使用三张旗舰级显卡Geforce GTX580进行即时运算，整机的功耗超越800瓦。这一平台对于普通玩家而言缺乏可比性与可行性，但它代表着现有民用IT设备的最高性能，也代表着Epic心目中下一代主机的雏形。在索尼和微软没有公布新主机的时代，Epic可以通过昂贵的高端PC硬件来模拟下一代主机的环境，这一策略与虚幻引擎3的早期开发如出一辙。待PS4和Xbox720公布之时，整装待发的虚幻引擎4必将创造全新的技术神话。





后记

从《虚幻》到《战争机器》，Epic的游戏一直以技术性和游戏性兼具而闻名于世。作为引擎技术的领跑者和射击游戏领域的革新者，Epic为业界做出的贡献已不可估量。"虚幻成真"已经不再是一个简单的创业故事，它已上升为照亮游戏开发者前行的明灯，激励后人奋勇前行。正如Cliff B所言："只要我们以充足的动力、齐心协力专注于同一件事，我们就能创造奇迹"。这种"虚幻"精神，正是Epic留给世界最宝贵的财富。

邪魔院

小编带你走进日本

每次从日本回来之后感触都很多，但总结起来无非就是——美与丑、好与坏会看得更清楚。美好生活与和谐社会，说白了其实就是高度发达的物质环境以及出众的公民素质，这些都要踏踏实实靠我们双手去创造。不要怨天尤人更不要坐井观天，时刻保持清醒的头脑才能从不迷失自己的追求与理想。

东瀛采风

浅草寺

说起寺院，大家印象中通常都是清幽、远离尘俗、人间仙境之类的词语，因为这些词语都是通过电视剧或者文学作品表现得最频繁和形象。国内最著名的寺院，一般是以少林寺、大佛寺、道观等宗教信仰为主。作为一衣带水的邻国，日本也是传统意义上的佛教国家，寺院当然也少不了。

日本的佛教属于北传佛教的一支，佛教传入日本已经有1400年历史。西元六世纪中叶，佛教自中国经朝鲜传入日本，其间曾引起正反两派不同意见的争执，后由崇佛者获得胜利，自此开展日本佛教史新页。日本佛教的发展、演进，可略分为飞鸟时代(公元546-645年)、奈良时代(公元645-781年)、平安时代(公元782-1192年)、镰仓时代(公元1192-1333年)、室町时代(公元1333-1600年)、江户时代(公元1600-1868年)、明治维新之后(公元1868年至今)等七个时期。


■浅草寺内著名的五重塔。

在日本大大小小的各县寺院当中，相信最为国人所熟悉的应该就是大名鼎鼎的浅草寺。



■雷门是浅草寺最具标志性的象征。


■浅草寺庄严而肃静的本堂。

浅草寺(せんそうじ)，又名金龙山浅草寺，位于日本东京都台东区浅草二丁目，是东京都内历史最悠久的寺院。浅草寺于文献首次出现是镰仓时代的“吾妻镜”，近世为德川川家的祈愿寺，是关东为数不多的观音灵场，参拜者众多。

江户时代后半，浅草寺境内“仲见世”地区开始出现商店与芝居小屋，也有卖艺人集中，成为当时庶民的娱乐中心。直至近代，浅草依然是平民的繁华街，娱乐场所发达。浅草寺作为这里的地标，明治初期被指定为公园地、1885年(明治18年)于表参道两侧的“仲见世”渐渐变成近代的砖造建筑物。1917年(大正6年)开始上演日本语的喜歌剧“浅草OPERA(淺草オペラ)”，在电影普及之前，大众演剧盛极一时。第二次世界大战后的浅草，由于东京都内其他娱乐场所的多样化发展，而经历一时衰退。但是作为东京代表性的观光地，加上羽子板市、灯笼花市等活动，观光客与善信更是络绎不绝。

由于东京都内交通便利，浅草寺便成为了日本国内外最多游客前往参拜的寺庙。前往浅草寺是从新宿站出发，乘坐JR山手线，在秋叶原站转乘地铁于浅草站下车。到达后，在正门游客能够看到醒目的红色灯笼，写着“雷门”字样。进内会有一条长长的过道“仲见世通”，也称作为“仲见世通商业街”，两旁分布着各种售卖纪念品的店铺，其中有卖日本武士刀的铺子。通过过道之后会有“お礼お守”和“みくじ”售卖点，也就是平常见得最多的求平安符，每次100日元，都是游客们自觉投币。如果抽到“凶”或者不如意的符的话，可以把这些符挂到隔壁的“收集篮”当中去。

根据东京旅游部门统计的资料，把观光者的人数也算在内的话，一年约有3000-4000万人次来到这里参观。以寺院、神社的参拜、观光人数排行，这里是当之无愧的日本第一。每到元旦三天，参拜者甚至会达到百万人以上，场面甚为壮观。

当然，这些介绍也只是浅草寺的一小段而已，每逢节假日寺庙还会有“三社祭”等祭祀活动。如果真的要把有关浅草寺的所有一切全写清楚，恐怕要另起一篇文章才行(笑)。真正的乐趣与魅力，还是留给大家亲自去那儿旅游时发掘吧。

[投稿者：Dicky]



流行与生活



体育日

日本体育日的确立是为了纪念1964年举办的东京奥运会。两年后的1966年，日本体育节被正式确立，每年10月10日，全民放假参加体育健身运动，借以达到强身健体、增强国民素质的目的。体育日由2000年起改为每年的10月的第二个星期一。在动漫和游戏作品中，日本大中小学校园中的体育祭通常也是安排在体育日这天来进行，这和文化祭、修学旅行等活动一起并列为日本校园文化中不可缺少的组成部分。欣慰的是，如今国内校园内的运动大会也搞得有声有色，这对从小增强我们的体质有益无弊。

Square Enix游戏制作人访谈

各位读者，大家好！我是洛克，相信现在正阅读这篇文章的人中，有不少人都希望有朝一日能成为知名游戏厂商旗下的制作人吧？不过梦想归梦想，如何将这个梦变为现实，估计就没有多少人知道了。就在9月23日，由“机核网”和“糖蒜广播”在北京东鼓楼大街举办了一场以《聊》为主题的游戏交流会，一位在Square Enix第一开发部参与角色设计制作的中国制作人也将参加这场交流会。于是本刊的特派记者也前往交流会对其进行一次深度采访，在接下来的文章中，他将为大家讲述怎么才能成为一名优秀的游戏制作人和在做游戏中获得的快乐与痛苦。

受访者简介

姚堃



Square Enix第一开发部团队游戏设计师，北京人。在1999年踏入国内游戏圈，后去日本求学。从东京设计师学院毕业后进入日式RPG大厂Square Enix，一直在第一开发部担任角色设计工作。参与过《最终幻想X Ⅲ》《异说 最终幻想 纷争》《异说 最终幻想 纷争012》的角色设计。

光之虹（下文简称光）：首先要非常感谢您接受采访，当我得知《最终幻想X Ⅲ》的制作团队中有一位成员是中国人的时候我真的震惊了一下！因为我觉得国内很少有人能去SE那样知名的公司去制作游戏，今天终于遇到您了，请您先为读者们简单的介绍一下自己吧。

姚堃（下文简称姚）：你好，大家好，我是姚堃，目前在日本Square Enix公司里面做游戏设计的工作，用一句话来概括的话就是“都是玩游戏的人”。大家叫我姚姚丸就好了。

光：姚姚丸很谦虚啊，我们大家都知道SE在日本的游戏业界中是一所很知名的制作公司，那么我想问您，您是如何与游戏结缘，然后又是如何踏入到游戏这个领域的呢？

姚：因为我是从小就开始玩游戏的，可以说是游戏改变了我的整个人生。因为我是学习美术出身，所以就会对画面十分感兴趣。虽然当时还小，但是看着电视屏幕里的马里奥一蹦一跳的，又可以操纵，我就觉得游戏是一个非常神奇的东西，它能把你从现实的世界带到一个十分美妙的虚拟世界中。所以我当时就在想，我以后可不可以也做出这样神奇的东西呢？但是由于当时还小，顶多就知道动画片是一帧一帧画出来，至于一款游戏到底是怎么做出来的，什么策划，编程，美术分工等等一点都不了解，所以这个想法就一直放在心底，然后继续努力地学画。后来，随着游戏的技术在不断地进步，从FC到MD再到SS，虽然画面也从最低的8位机上升到32位机，但是从做美术的人的角度上来看的话，技术虽然是进步了，但是却还达不到那种很真实的感觉。

再后来，随着家用电脑的普及，我在PC平台上面玩了《最终幻想Ⅶ》，虽然当时《最终幻想Ⅶ》的剧情让我很感动，游戏背景做得也十分精细，但是里面的人物建模却是三头身。等到1999年《最终幻想Ⅷ》发售后，我通过王菲的那首《Eyes on me》得知了本作的存在，因为我当初觉得《最终幻想Ⅶ》的画面真的很一般，我并没有对它抱有什么幻想，直到后来听到了王菲的这首歌。我当时只是觉得太好听了，但是不明白为什么会和《最终幻想Ⅷ》有关联，于是就去找了游戏的MV，当看到《最终幻想Ⅷ》的画面后，的的确确是被震撼到了，特别是男女主人公在舞会的那段CG，那个时候SE应该已经开始使用动作捕捉去做这段CG了，那会也是归功于国内的一些游戏杂志，里面介绍了一些游戏开发的手段，我也是从咱们这些杂志中了解到了一些游戏开发的技术，在经历过《最终幻想Ⅷ》的洗礼后，我就觉得SE这家公司真的很不简单，并从那个时候开始记住《最终幻想》这个系列，记住SE这家公司。

但是这些远远没有造成我要去这家公司的想法。一直到2年后的《最终幻想X》发售，当我看到游戏画面时，一下子就崩了。当年，我为了这款游戏购入了PS2，虽然当时《最终幻想X》的盗版有BUG，但是这些都没有阻止我，我买了各种版本的《最终幻想X》去玩。当看到尤娜和泰达在树下拥抱的那段CG的时候，我就彻底崩溃了，从那个时候就立下了一定要进入“游戏”这个圈子的想法。但是那个时候也还年轻，并不敢想象去日本或者去SE，于是就进入了国内的电视游戏行业工作，但是随着国内电视游戏的没落，大批量的网游悄然兴起。可惜国内的网络环境并不是很好，各种私服和为了道具背叛人性的玩家使网络游戏变得乌烟瘴气。我觉得那些并不是我所以喜欢的“游戏”，和《最终幻想X》相比，那些游戏的画面简直就是“弱爆了”！于是我便踏上了前往日本求学的道路。

光：原来您在进入游戏领域这个圈子之前还经历了这么多的事情，那么您到了日本后，又是怎样下定决心要加入到SE这样一家对着画面有着苛刻要求的公司呢？

姚：刚到日本的时候，我和我的朋友拎着第一代的数位板，怀着做动漫也好做游戏也好的梦想，从北京到了东京。那时和所有的留学生一样什么都不知道，两眼一抓瞎，被留学中介扔到了一个山里。毫不夸张的说，那段经历简直就是噩梦，因为家里给你拿出了大量的中介费和学费，所以也不好意思再问家里要钱。为了生活就只有去餐馆打工刷盘子，导致我到现在基本上中餐、西餐以及日本料理都会做，我那会一边做菜都一边哭，真的哭了。那个时候就想：我来日本是来做游戏的么？我现在干脆回国开菜馆算了。

光：就是说初到日本之后，感觉自己有一种偏离轨道的感觉是么？

姚：绝对偏离了，我当时都不知道自己在干什么，因为我当时接不到外包的工作，日语说的不好又是留学生，所以根本没有人会给你这方面的工作。但是我这个人的性格又很执着，虽然日语不好但是我还会画画啊。于是就给任天堂发了简历，又打电话去询问，但是对方就因为我日语水平问题而回绝了我。同时我也给SE也寄去了作品和简历，虽然SE也是回绝了，但是非常有意思的是SE给我回了一封信，信中有一个奖状，上面有着和田洋一的印章，信的内容大概意思就是：“你的作品我们看到了，十分不错，但是以你现在的日语水平还达不到



■本次活动的举办地点。



▲来参加交流会的人无一例外都是对游戏有特殊感情的人士。

公司的要求，我们特别希望你能保持这个热情，等你的日语水平提高后再将你的简历发来，我们一定会欢迎你的。”我看到这个的时候真的很震惊，到现在那个奖状我还保留着。也就是那个时候我脑中浮现出：“如果要是进不去 Square Enix，我就直接回中国。”这样的想法。后来在餐馆干了 2、3 年后，我考入了东京设计师学院，在东京设计师学院毕业的时候，我们老师在台上写了很多游戏公司的名字，然后问大家想进哪所公司，当指到 SE 的时候，周围人几乎全部都举手了，我当时心想我这次肯定就是回国的命了，因为觉得自己和他们来比的话根本没有竞争力。做好毕业作品后又印了很多自己的素描和色彩作品就交上去了，然后就没有任何消息了。一直过了很久，就在我要准备给签证做延期的时候，SE 那边给我打来了一个电话，一个十分温柔的姐姐问我：“我们之前收到你的作品，觉得还可以，你愿意不愿意来我们这面试啊？”我当时特别兴奋，跟对方说：“那还用问么？肯定想去啊！”然后就和对方约好时间，去面试了。

光：那我们都知道 SE 是一家很知名的公司，那么他们在面试的方面应该也一定十分严格，能给我们讲讲当时您的面试经历么？

姚：和 SE 定好时间后就去面试了，那会一试是五个人，就是一顿问吧，反正我也在日本呆了那么多年，语言也在饭馆里面练出来了，交流后对方的人事部成员说：“恩，行，你先回去等消息吧。”我就又是等了好久，又到快要给签证续签的时候，SE 给我打来了一个电话，通知我准备 2 试，2 试的时候就变成了 3 个人，也是各种翻简历问问题，我印象最深的一个问题就是问我：“平时喜欢玩什么游戏啊？”我当时因为太紧张回答给对方：“我平常喜欢玩《生化危机》。”对方就很惊讶问我：“那你不玩《最终幻想》么？”我说：“《最终幻想》的话，我就看 CG，也玩。但是我特喜欢 Capcom 的《生化危机》，我把“《生化危机》系列”全都通了。”说完这句话我就后悔了，因为当时实在太紧张了，就赶紧给人解释为什么来 SE 的理由——“我为什么选择来 SE 呢，因为我被《FF X》的 CG 所感动，虽然我喜欢《生化危机》，但是我总不能被一个丧尸所感动吧。而且我也可以玩出其他游戏的优点，来融入到我们 SE 的游戏里面。”这样解释之后，对方就点头了。最后给我发了录取通知书。

光：原来您是这么一步步进入到 SE 里的啊，因为国内有很多玩家都是从小玩着“《FF》系列“成长起来的，我们也了解到，您参与了《FFXIII》、《FF 纷争》和即将发售的《FFXIII-2》的游戏制作，想必您也一定能知道，在国内会有着相当多的玩家会玩到这几款游戏。请问当您在异国他乡做好游戏之后，自己参与的游戏被国内大量的玩家玩到的时候，您自己是一种什么样的心情？

姚：一开始在《FFXIII》发售之后，我特别的激动。我心说：“我自己做的东西，你们都在玩，但是你们谁也不知道是我做的是我参与的。”就像第十章的那个老头变身的那个 BOSS，地上出现的机械手之类的。说白了，玩家根本就不知道那些是谁做的，但是我就高兴地睡不着觉，现在有时候翻出那时候的文件，看着就觉得高兴。但是话说回来，那是一种十分复杂的心情。因为毕竟是给日本做游戏，不是咱们中国。我还是想，如果以后有机会的话，要让咱们国内也能把游戏做成这样。

光：随着国内的游戏大环境一天天好起来，相信在读者中也会有很多抱着将来去制作游戏梦想的人。但是就包括我个人在内，我觉得对待游戏，光有热情是远远不够的。那么您觉得，除了有热情，我们想参与到游戏圈子的读者们还需要其他什么样的技能呢？

姚：首先热情有了之后，要有的就是执着吧。我可以先对想进入到游戏开发行业的玩家们说句话：“如果你上了这条贼船，你就肯定会生活不规律，有各种各样的加班，你就失去了平常人的那种生活状态。而且整个制作过程十分枯燥，不会像你玩游戏的时候那样很快乐很爽，因为你是参与设计者，你要做的是让玩家快乐，让玩家爽。特别重要的是一定要学会吃苦，因为可能你这辈子，再也不会有正点下班这样的事情。如果这些都吓不倒你，你才具备踏入“游戏”这个圈子中的基本条件。而且不仅仅是游戏制作公司，包括那些和游戏相关的媒体也是，游戏的这个圈子真的很辛苦，只能说我们在完成一个自己的梦想，但是我们的梦想却是建立在玩家的上面。如果想进入游戏制作的公司的话，就需要给自己定下一个长期的规划——想去游戏策划的部门，就需要提高自己在文学方面的修养；想去开发部门的话，那些编程的软件就更不用多说了；想去美术部门的话，那就是不断地练习，从素描到速写再到软件的应用，但是一定也要把基本功打好。总之在这个行业的话，一定要有吃苦耐劳的精神，并明确自己要做什么。”

光：我们现在来问您一个比较私人的问题。您在工作之余，自己会选择一些什么样类型的游戏去玩，平时都会听一些什么样的音乐呢？

姚：虽然我在 SE 参与的是 RPG 类型的游戏制作，但以我个人来说，我对动作类型的游戏还是十分感兴趣的，像 A・RPG 的《王国之心》和《生化危机》，还有故事情节非常棒的《暴雨》。因为工作很忙的关系，所以一些太过于动脑子的游戏就没有那么多时间去玩了。至于喜欢的音乐，我一般都是听一些游戏的原声 OST，像《FF X》中的音乐，那种让人听一遍就能记住的，我到现在手机中还存着《FF X》的音乐，每隔一段时间就要拿出来听一听。

光：那么在采访的最后，请您为《游戏机实用技术》的读者说几句话吧。

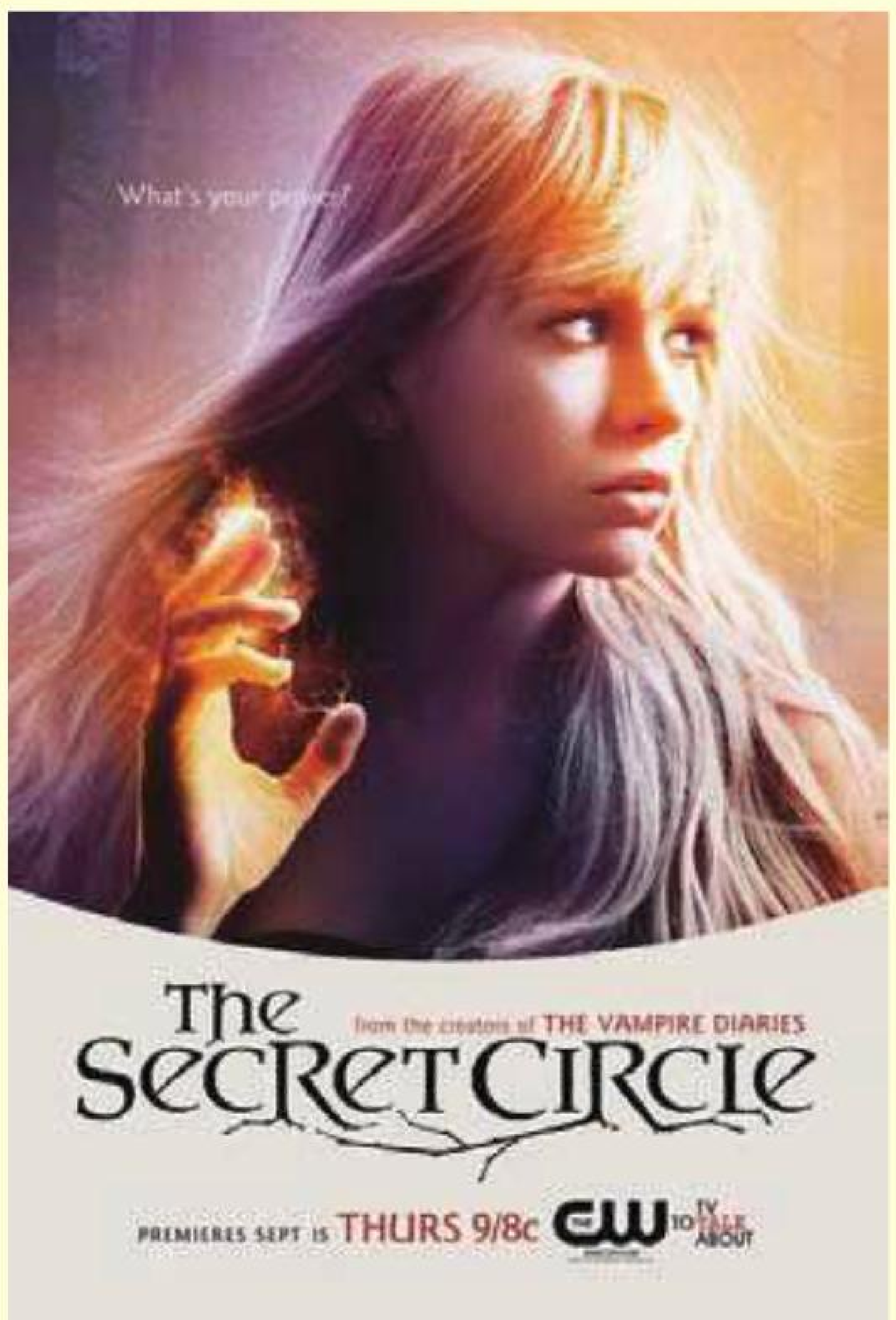
姚：我个人非常喜欢这本杂志，但是我对这本书印象是停留在 8 年前那样，因为我在那时去了日本，这一晃已经 8 年过去了，所以应该算是一种情有独钟的感情吧。不论那时也好，现在也好，相信 UCG 一直都在扮演着国内游戏媒体圈内老大哥的角色，所以对游戏感兴趣的玩家们一定要多多支持 UCG（笑）。

光：谢谢您支持我们。

本次采访特别感谢 机核网 与 糖蒜广播 的大力支持！



■姚堃与他的朋友们。

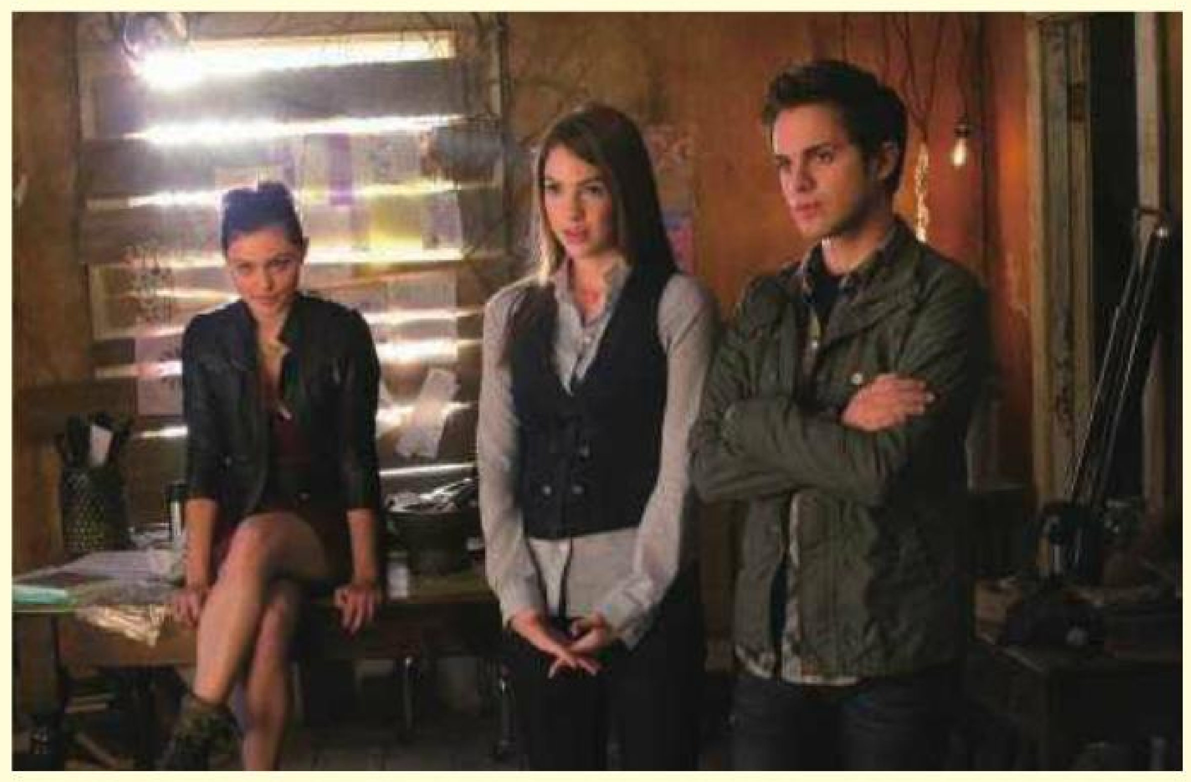


密社（The Secret Circle）

奈落提供

多边影视

听说过热门青春偶像美剧《吸血鬼日记》的读者们，或许会对这部改编自同一位作者的小说，由同一批制片人担纲，并且由几乎是同一个剧组的工作人员所创作的《密社》充满兴趣。一向以青春偶像剧为卖点的CW电视台开发的这部新剧，抛弃了已经变得泛滥的吸血鬼题材，将目光放在了同样是拥有超自然能力的巫师们身上。故事发生在一个名为"机遇港"的地方，母亲因意外而去世的少女Cassie Blake搬回了家乡与祖母同住，对于小镇上的人来说，Cassie应该是个新鲜人，但实际上大家却似乎对她的一切都非常熟悉。随着Cassie逐渐适应当地生活，她也逐渐地了解到了一些关于自己身份的秘密，由于是关于"巫师密社"(The Secret Circle)这个组织的存在，似乎还和她母亲的死有着不同寻常的关联。到底这部有着众多俊男美女的奇幻剧会有着什么样的表现，读者们可以在其9月15日首播的第一集当中得到答案。



友基特约小教程 《雪女》

作　　者：Hint Lee（李鸿轩）
使用软件：Adobe Photoshop CS2
使用设备：友基漫影1000L



续上次模拟游戏人物设定的教程，今期的角色是第二期女忍者的召唤兽-雪女，把雪女叫召唤兽有点扯啊……反正是召唤类的角色吧，关于绘画的教程都有很多了，而其有些还画的非常好，今期我还是继续讲一下创作心得，因为个人认为这个比技法更重要一点。



图-01

1. 这一期我早就确定画召唤兽了，定了为女性，忍者的召唤兽嘛，我很自然联想到日本传统的神鬼角色，其中的女性嘛~雪女就是首当其冲了。我把角色和前段时间看到的一个舞蹈动作结合画了个草图。这个腾空的动作我绝对配合和服还有长发应该会好看。



图-02

2. 对草图琢磨了一下之后，觉得单一个侧面不是很满意。主要是这个动作拿捏的不好很很粗鲁……我要的是阴柔美，YY一下。我在思考女鬼的同事查了一下艺伎的特征，得出如下草图。扇子作为雪女的武器觉得不错。角色的下面画了些旋转的雪。



狼来了提供

三国杀《山》扩充包武将简介之左慈



在三国杀游戏中，相比起3对3这种竞技模式的玩法，可能更多的玩家会倾向于比较具有娱乐性质的身份局。而身份局的输赢有时真的需要看个人的运气和人品，新出的《山》扩充包便带来了一个十分考验人品、将娱乐性发挥至最高的有趣武将"谜之仙人"——左慈。

左慈为群雄势力角色，三体力武将，拥有两个技能：

【化身】——所有人都展示武将牌后，你随机获得两张未加入游戏的武将牌，选一张置于你面前并声明该武将的一项技能，你拥有该技能且同时将性别和势力属性变成与该武将相同直到该化身被替换。在你的每个回合开始时和结束后，你可以替换化身牌，你须为新的化身重新声明一项技能（你不可声明限定技、觉醒技或主公技）。

【新生】——你每受到1点伤害，可获得一张新化身牌。

左慈，字元放，东汉末方士，汉族，庐江（今安徽庐江西南）人。在道教历史上，东汉时期的丹鼎派道术是由他一脉相传，虽然正史中左慈并无太多典故，但野史中却充满了他的奇闻轶事。如曹操宴请宾客，左慈扔杯化作鸟儿俯冲，吸引众人视线，自己却神奇消失；又如左慈为逃避曹操追杀，钻入羊群化作一只羊等等，可谓是千变万化，神乎奇乎。

于是【化身】这个左慈的核心技能完美地诠释了他诡异多变的历史形象，性别，技能，势力，在左慈这里一切都成为了浮云，只要拥有足够多的化身牌，左慈可以是任何性别、任何势力，拥有无限的可能性。初始的两张化身牌几乎就决定了开局后左慈的命运，如果拥有强大防御技能的武将那还不至于"打酱油"，如果是没有什么防御技能的武将，那左慈就很有可能成为众人的集火对象而一命呜呼。例如狼在某一局游戏中，起始两个化身是郭嘉和刘备这两个黄金搭档，并声明了郭嘉的【遗计】，那一回合内即被众人放置不管，而这样的一个起始化身，也令身为反贼的狼成为了同伴的最强辅助，仅仅用了两个回合就干掉了主公。

虽说左慈的强大与否比较注重化身牌的武将质量，不过回合开始及结束时指定什么技能对自己更为有利，这些都是需要随机应变并根据当前场上的局面做出决策的，不能将左慈的应用完全归结在人品的问题上，否则难以通过有限的【化身】牌发挥出无限的价值。假如当前的主公拥有主公技时，势力的重要性自然不言而喻。至于性别，若场中有雌雄双股剑、貂蝉、孙尚香时，性别的重要性瞬间被突显，合理地利用性别和势力的转换来提高自己的输出及防御能力，也是非常讲究技巧的。

另一个技能【新生】确保了左慈可以入手更多的化身牌从而获得更多的技能选择。南蛮入侵？我掉血！万箭齐发？我也掉血！化身牌什么的多多益善。不过消耗了大量的体力却换上来一堆鸡肋的化身武将，那真的是让人欲哭无泪。因此在换取化身牌的时候务必要三思而后行，否则【新生】最终带来的可能就是死不瞑目了。当然，如果有华佗等奶妈型化身或奶妈同伴存在时，一把抓过大量未上场的武将牌放在旁边，来一句"都是我的，咋地？"，那种快感也是不言而喻的。

虽然有可能因为人品太差导致瞬间嗝屁的情况发生，反之获得大量强力化身后合理运用将会变得无限强大，进攻、防守、控场、辅助以及恢复无所不能，这就是谜之仙人的魅力所在，而各种化身之间的配合在这里就不一一举例了。在狼和其他小编的游戏中，只要有左慈可选，大家就必定会让他出场，这足以证明了左慈的娱乐性和人气。对自己的人品很有信心么？敢不敢选左慈试试（笑）。

友基特约小教程 《雪女》



图-03

3. 继续细化角色，五官我把眼影画深一点，觉得会鬼魅一点，还有嘴唇的都参考了艺伎的妆容。关于发簪，我参考的图片是非常华丽的，满头都是，如果是终Boss我会考虑，对应角色我还是画了两支算了，这样角色的造型不至于太抢镜头，同学参考时要记得取舍哦。



图-04

4. 到线稿阶段，就是要完全细化了，我把草图的透明度调到30%，再新建空白图层描线。画到差不多的时候我发觉原来的设定太朴素了一点，如是把其中一个发簪换成花巧类型的，再给扇子画了两个吊饰，腰上的绳子觉得有点粗扩啊，换成了精致的银饰，这里又要罗嗦一句，画草图时要多审视、推敲一下，尽量做到各方面的完整性。



图-05

5. 线稿完成，开始着色。这一步建议同学画灰一点不要紧，如果画的太饱和后期就没有调整的空间了，而且画的过程会让视觉比较麻木。我开始就想好皮肤的颜色要那种冰冻的蓝色，说白了就是吸血鬼的皮肤，开始只是在暗面用冷色来画。画了个大概，发现不对劲。最后整体都用冷色来画，只是亮面有点偏暖。



图-06

6. 由于篇幅有限，跳到完成阶段。其实过程无非就是黑白灰的刻画了。对比上一阶段我给衣服加入了花纹，花纹的选择是对应角色的属性。如果随便选就会角色结合的没那么好，一个元素看似简单，用得好会让角色的个性更加鲜明、真实。扇子上文字都是这个道理，开始我是打算加入一些花鸟图案，审视一下发觉角色整体除了阴柔的感觉外还有点资性，会和文学沾边，道字总比风林火山要强吧，哈哈。

机器人状游戏控制器正式登场！

星夜提供



上世纪80年代，任天堂将FC打入美国时，曾推出了一款外形酷似瓦力的官方机器人状控制器，玩家在玩游戏的同时，能够控制机器人做出一些简单的动作，完成一些简单的任务。现在又有一家公司开发了可用来玩游戏的机器人状控制器，当然它的技术含量要高得多。

日本SoftEther公司开发了一套名为“熊(Quma)”的系统，它其实主要是用于动作捕捉，用一个所有关节均可灵活运动的模型，将动作变化信息经由USB接口传输到电脑(或游戏机)，这样程序中的3D人物模型就会精确还原模型的动作。该技术曾于2009年展出初期版本，当时是使用了泰迪熊模型。如今的改良版技术已经相当成熟，使用了女性模型，相应程序可在Windows或Mac系统上运行。据SoftEther官方介绍，该产品不仅适用于开发游戏和制作动画片，而且也很实用用来当做游戏控制器，控制游戏中的角色。比起Kinect那样的动作捕捉系统，这种模型式动作捕捉因为有实体的互动性，因此就像能够摸到游戏中的角色一样，能产生更新奇的游戏感觉。

好书推荐：《走路向天堂》

向各位喜欢文学的游戏迷介绍一本好书！《走路向天堂》的作者是长期担任《游戏机实用技术》编委的王锐愚，本书是他的首部长篇作品，由北大中文系教授、著名作家曹文轩作序推荐。



作为时下一部罕见的抱有纯粹文学理想的试验性先锋小说，其有异于常规小说按时间顺序依次直线前进的叙事手法，而是随着人的意识活动，通过自由联想来营造出一个亦真亦幻的对立世界。这是一部架构新颖的作品。作为一部陈述性的散文，同时也是一部颇具野心的实验小说，《走路向天堂》试图以一个男孩的成长窥视两个既对立又统一的世界。目前本书已经在全国上市，向各位玩家强力推荐！

超有文献范儿的星战画集

天行者提供



作为有史以来最成功的科幻系列之一，《星球大战》到目前为止也有惊人的影响力。除此之外，凡是跟“星战”沾边的相关产品往往取得了极大的成功。随着《Star War: The Complete Saga》蓝光碟的发售，全球再次掀起了一股“星战”热。这不，又有一本“星战”的画集即将发售。

这本名为《Star Wars: The Blueprints》的画册，准确地说应该算是文献，因为里面的内容除了电影6部曲中近千张美工设计图和各种珍贵照片以外，还有500多张从未公开的剧照、设定稿以及250多张的草图，总计336页。另外画册中还有作家J.W. Rinzler的讲评。既然是文献，因此就要有文献的范儿。这本画集长约46厘米，宽约38厘米，重量更是达到了令人发指的31斤！这本画集全球仅发售5000套，目前可以前往epicinkbooks.com预定了。



PlayStation年度大奖开始投票啦！

金馆长提供

多边趣闻

2011年10月3日，索尼宣布2011年PlayStation年度大奖开始接受玩家投票，注意这个诞生于1994年的所谓“PlayStation年度大奖”是只统计日本国内数据的，外国游戏想要竞争这个大奖的话也只能计算在日本国内的销量或者票数。除了用销量这种硬实力决定的金奖和白金奖之外（这两项可不能投票……），玩家可以投的两个奖项分别是“User's Choices”（玩家的选择）以及“World Game”大奖，其中后者收录了众多由外国公司或者制作人制作的游戏。

玩家选择奖每位玩家可以选择三个游戏，最终得票最多的前十名将获得该奖，而新设的World Game奖项每位玩家可以选择一个游戏，最终得票最多的前三名将获得该奖，投票截止日期为11月6日。颁奖日期定在2011年12月5日，而投票的地址在下面：http://ps-awards.jp.playstation.com/



当然啦，索尼远没有国内企业和媒体这么大方，这个投票是不附带抽奖功能的，想抽奖的话，您还是等年底UCG玩家大奖比较现实……

2011 穗港澳 ACG 动漫游戏展

十一长假期对于珠三角的很多 ACG 爱好者来说，去广州的穗港澳 ACG 动漫游戏展逛一逛无疑是最好的选择。和去年一样，UCG 也派出小编亲临现场，专访来自日本的知名声优，并带来第一手的现场图文与影像报道（影像部分参见本期光盘）。下面就让我们一起走进这场 ACG 盛会吧！



■会场内的"俺妹"Coser。



■万代展台外霸气的高达 00 模型。



■演出中的牧野由依。



■首次参展的著名日本 ACG 量贩店 Animate。



■会场外人流攒动。

UCG 专访绿川光 & 今野宏美

小编：大家都熟知绿川先生是《仙境传说》和《机战》的 FAN。请问绿川先生还有其他特别喜欢的游戏吗？最近在玩什么游戏呢？

绿川光（以下简称绿川）：最近基本都是玩手机线上游戏呢，以 Mobage 和 Gree 这两个公司的为主吧。跟我一样喜欢 PSP 游戏的声优们也有很多人在玩，最近日本真的很流行 Mobage 的游戏呢，所以我也忍不住跟着一起玩了（笑）。

小编：听闻绿川先生在每一作《超级机器人大战》发售早早后就能通关。请问绿川先生对该系列有着什么样的评价与感受呢？

绿川：嗯……这个系列每一作进化都很棒呢。以前的机体基本上都没有动作的，现在就像是在看动画一样，机体的动作真是太丰富了。我真的觉得很厉害，所以一旦出了新作，总是忍不住得第一时间去玩（笑）。真是很了不得啊，参战作品也很多。如果其中有自己配音的角色驾驶机体参战的话，就算完全不强，也会一边享受着幸福的感觉一边培养他呢。

小编：在《空之轨迹》中是乖巧的缇坦，在《幸运星》中是任性的小神晶，请问哪名角色更加符合今野小姐现实中的个性呢？



■今野宏美的笑容和她的声音一样可爱。

今野宏美（以下简称今野）：嗯……怎么说呢。缇坦是个爱哭鼻子的孩子，这一点也许跟我挺像的（笑）。小晶嘛……基本上可以说是跟我没有相似之处的，不过在我想要撒娇或是生气的时候，搞不好会突然变成小晶的。

小编：今野小姐在为新番《日常》配音的过程中，有没有什么印象特别深刻的事？

今野：《日常》的配音现场真的是非常欢乐。我配音的角色是一个小巧可爱的女孩子，于是导演允许我进行自由发挥。因此在动画中出现的那些莫名其妙的哼歌，基本上都是我即兴发挥的（笑）。真的是很随意，很有意思呢。

小编：两位的声优经常在游戏和动画中出现。请问在为游戏和动画配音时，感受上有没有什么区别呢？

绿川：这个嘛……为动画配音要轻松得多呢。毕竟在为动画配音时有影像可以进行配合，而且从头说到尾的角色基本上也不多，因此跟游戏配音一比，动画配音真是太轻松了。为游戏配音时念上几千个词简直是理所当然的事，如果是有故事剧情的游戏，配音更是会持续个好几天。另外格斗游戏也是，大大的台词稿会写满三页左右，现在这种情况真的很多呢（笑）。这一类的游戏需要念的台词真是很多，需要一边注意嗓子的状态一边努力念到最后。

今野：我也是更加喜欢动画的配音现场呢。游戏的配音经常是自己一个人进行的，果然还是大家一起完成的动画配音比较快乐。

小编：请问两位到达广州后，有没有什么印象特别深刻的事？

绿川：我想应该在这之后就会遇到吧，因为暂时还没有时间四处逛逛呢。我真的非常期待哦，广州比我想象中的城市要更大一些，很多地方我都很有兴趣，想去看看。



■正在接受采访的绿川光。

今野：我也希望之后能有时间去四处观光一下呢。我是昨晚到达广州的，在飞机上看到的广州夜景十分漂亮，到达之后看到很多橙色的灯光，感觉很柔和。我认为广州真是有着非常温暖的颜色。

小编：最后请两位对中国的 FANS 说上一句话吧。

绿川：虽然国籍不同，但我非常清楚中国有很多 FANS 在为我应援打气。这次能够来到中国也是托中国 FANS 的福，我感到非常高兴。听说还有从小时候开始就一直支持我的 FAN，真是既高兴又惊讶。即使日本与中国的距离并不近，而自己的作品仍然能够被中国的 FANS 所熟知，实在令人欣慰。当然我仍旧会以日本为中心发展，但为了回报以中国为首的他国 FANS 的支持，我今后也会努力做好自己的工作，所以请大家继续支持我吧。

今野：这是我第一次海外旅行，第一次来到中国。大家真的都非常温柔，我觉得自己真是来到了一个好国家。想到在中国有很多 FANS 喜欢我们的作品，真是非常高兴。希望大家今后也能继续为我们打气。

伤不起的玩家心

历数那些经典系列令人失望的进化

曾几何时，当我们稚嫩的手拿起红白机的手柄，将一个个经典的游戏一遍遍打通时，心中总是种下一个美好的憧憬，期待玩到一个游戏类型大致相同，但内容更加丰富的续作。在当时那个游戏软件并不丰富的年代，大家能够接触到这种新鲜的娱乐方式已经会感觉非常兴奋了，再玩到诸如《沙罗曼蛇》、《赤色要塞》、《魂斗罗》等翘楚作品，更能激发玩家的游戏欲。再将镜头转回到今天，主机类别繁多，游戏软件泛滥，不少玩家迷失在快餐游戏的海洋中，挣扎着，努力呼吸一口新鲜的空气。游戏方式和游戏内容的日趋大众化让我们审美疲劳，就在生活节奏犹如高速转动的齿轮的今天，在忙完一天工作和学习之后，好不容易能静下心来好好玩游戏，脆弱的心灵又容易被各种雷作和囧作不断冲击。对于渐渐有了警惕之心的玩家而言，选择以往口碑比较好的经典游戏系列无疑是一种明智的选择，即使这样看似安全的选择，玩家也不免踩雷，而那些某个游戏系列的死忠也可能被所谓的"进化"续作打一闷棍，不得不说这样的玩家上辈子都是折翼天使，这样的玩家你伤不起，有木有啊，亲。下面，我就带大家看看那些经典系列令人失望的进化作品吧。（PS：本文纯属个人观点，如有偏激，请各位读者不必较真）



文 Andriy47 美编 心の永恒

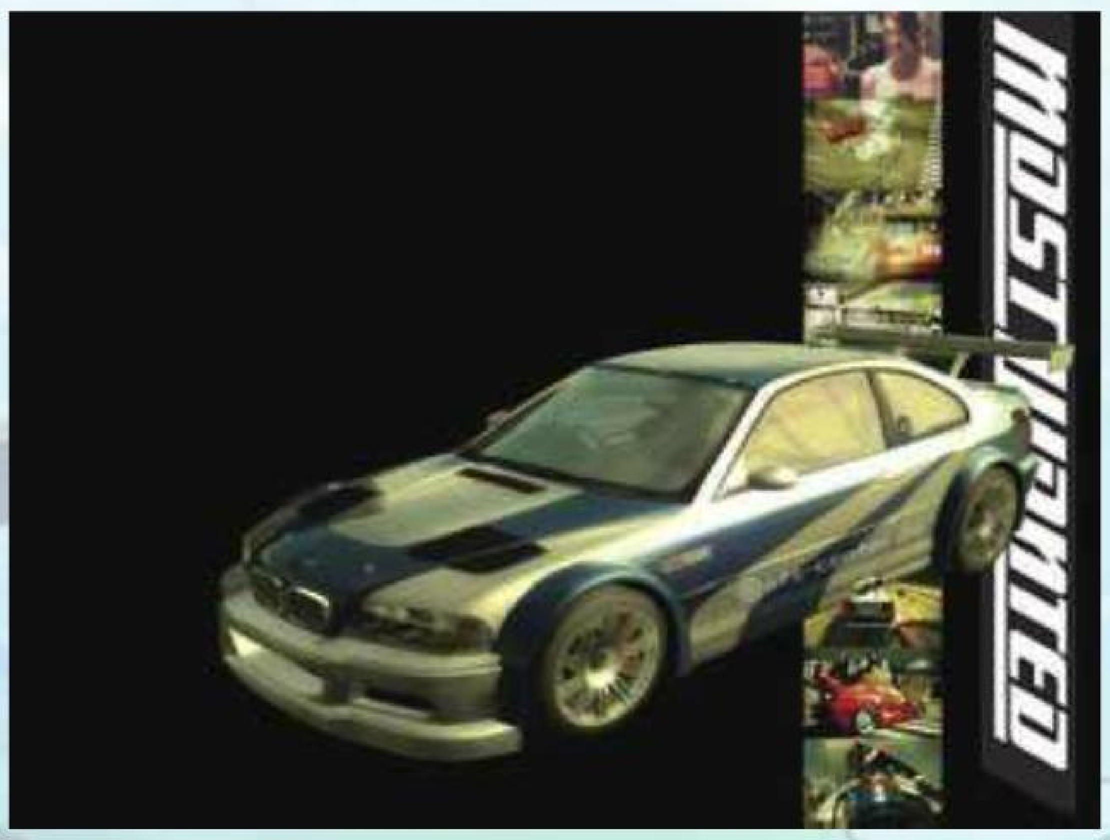
极品飞车，飞去了哪里？——极品飞车 职业街头赛

系列昔日闪光点

《极品飞车》作为一款非常知名的赛车游戏系列，从九十年代发行之后寿命一直延续到今天，几乎每一个玩过电子游戏的人都知道《极品飞车》的大名。而经过17年的发展，《极品飞车》也已经成功推出了二十几部作品，横跨PC、NDS、PSP、PS3、X360、Wii、iPhone、iPad等各大主流平台，俨然成为了竞速类游戏中的老大哥。"《极品飞车》系列"最早是由加拿大的Distinctive Software所开发，EA在1991年将其收购，并将其命名为EA Canada。就是这个工作室，缔造了系列2个丰碑般的作品——《极品飞车3 热力追踪》和《极品飞车5 保时捷之旅》。《极品飞车3 热力追踪》将玩家与警察的追逐和博弈融入游戏，让简单的赛车比赛变得更加紧张有趣。不仅如此，这一部作品的电脑AI在同类游戏中显得出类拔萃，AI控制的警车不会只想傻乎乎的赶超你，而是选择合适的路径逼你停下车来。而在《极品飞车5 保时捷之旅》中，游戏提供给玩家的是一个温馨的驾驶环境，美丽的场景、高度拟真的驾驶体验和轻松的驾驶过程。任何一名玩家拿到游戏后都能以最短的时间融入游戏，并且喜欢上它。游戏的细节相当出色：在路上行车时转向灯、刹车灯和头灯都很到位；在车库里可以打开引擎盖看到保时捷的内部结构；在马路上穿梭的保时捷的发动机噪音和轮胎摩擦地面的声音也格外逼真。这些细节上的讲究让游戏的品质有了保障，也为"《极品飞车》系列"打下了坚固的基础。一直到系列第九作《极品飞车 最高通缉》，这个系列给人留下的印象是：操作简单、自由度高、题材新颖。能够驾驶着自己改造过的爱车，驰骋在繁华都市里，穿梭在拥挤的道路之中，自由挑战各种任务，击败其他所有对手。个性和自由是该系列的代名词，破坏公共设施、追尾其他普通车辆、冲破警察的拦截……《极品飞车》也仿佛成了赛车游戏中的《GTA》。



■《保时捷之旅》被认为是《极品飞车》系列最优秀的作品之一。



▲《最高通缉》爽快感十足。

失败的进化

《极品飞车》系列的发展呈波浪式，制作人也一直在改变游戏的风格试图迎合各种玩家的口味。从单纯的警车追逐到深夜地下飙车，再到复杂的地盘争夺，甚至来到峡谷山路上组队竞赛。这个系列通过《极品飞车 最高通缉》将玩家的热情调至最高，而接下来的《卡本峡谷》以敷衍的态度延续《最高通缉》的风格玩家显然不会买账，于是EA决心来一个大变革，对玩家承诺一定将最真实的赛车游戏呈现出来。当大家满心期待一个素质能超越《最高通缉》的作品时，《极品飞车 职业街头赛》出现在大家面前。平心而论，这个游戏在专业性上狠下了一番工夫，车辆参数和细致的损毁设定让游戏非常真实，比赛进中一个小失误就会导致车毁人亡，同时这也大幅增加了游戏的难度——玩家想得第一不是很难，难的是你是否能坚持跑完比赛。不仅如此，《职业街头赛》的操控也是异常蹩脚，加速感强制动感弱，玩家好像不是操纵赛车，而是飞船。系列再次启动专业拟真驾驶设定无疑是失败的，由于之前几作（尤其是《最高通缉》）的巨大成功，已经使街头风格深入系列骨髓，现在突然返璞归真，在全封闭的专业赛道上反复地跑圈，显然玩家不可能一下接受这么严肃的游戏氛围，他们自然不会买账，所以《职业街头赛》也被各大主流游戏媒体评分在7分以下(GAMESOPT更是给该作PSP版打出4分的低分)。



系列现状



■《SHIFT》能否扛起EA真实赛车游戏的大旗。

在《职业街头赛》推出之后，不少系列的FANS大失所望，赶超《极限竞速》和《GT赛车》更是成为天方夜谭，即使EA不满足于将《极品飞车》系列仅仅定位在街头赛车，但这个系列的精髓却始终是街头自由追逐，转型拟真路线无疑是刻意拿自己短处与别人长处比。所以《职业街头赛》之后另一个拟真赛车续作《极品飞车 变速》投入市场也没有激起玩家的强烈回声。倒是2010年推出的《极品飞车 热力追踪》重回警匪路线，广受众人追捧。今年，执着的EA还不放弃主流赛车的市场，并将《SHIFT》作为极品飞车的一个分支系列投入市场并专注于拟真驾驶领域，虽然今年推出的《SHIFT2》依然不能领跑群雄，但我们不能否认游戏本身一直都在自我完善。另外，《极品飞车》正统续作《亡命天涯》将于今年11月发售，继续让玩家体验地下非法飙车的爽快感。面对近年来《火爆狂飙》和《争分夺秒》等另类赛车游戏的崛起，双线作战的EA能否捍卫"街头赛车之王"的头衔我们拭目以待。

失真的实况——PES2008、WE2008

系列昔日闪光点

不可否认，《实况》曾经是足球游戏的代名词，自年系列第一作诞生以来，它陪伴着玩家和足球爱好者度过了无数个日日夜夜。玩家可以将自己的足球理念置于自己喜欢的球队中，并操纵球队击败其他队伍。真实的足球感受是该系列被玩家喜爱的重要原因，不少不是球迷的玩家或不是玩家的球迷都会找上自己的朋友，下班放学之后约在家里或者包机房里战个痛快。另外，系列的开头CG也为玩家津津乐道，无论是实拍的经典镜头还是CG记录足球场上的精彩瞬间都是以一种最简单的方式诠释足球的魅力。《WE4》CG中大师齐达内振臂一挥，重现法国98年世界杯决赛击败巴西夺冠的激动时刻；《WE6》中我们欣慰地看到了片头CG中有首次打入世界杯的中国队训练的场景；《WE6FE》CG中博格坎普拨球转身人球分过射门得分惟妙惟肖，完美重现了这粒英超十年最佳入球之一的风采。

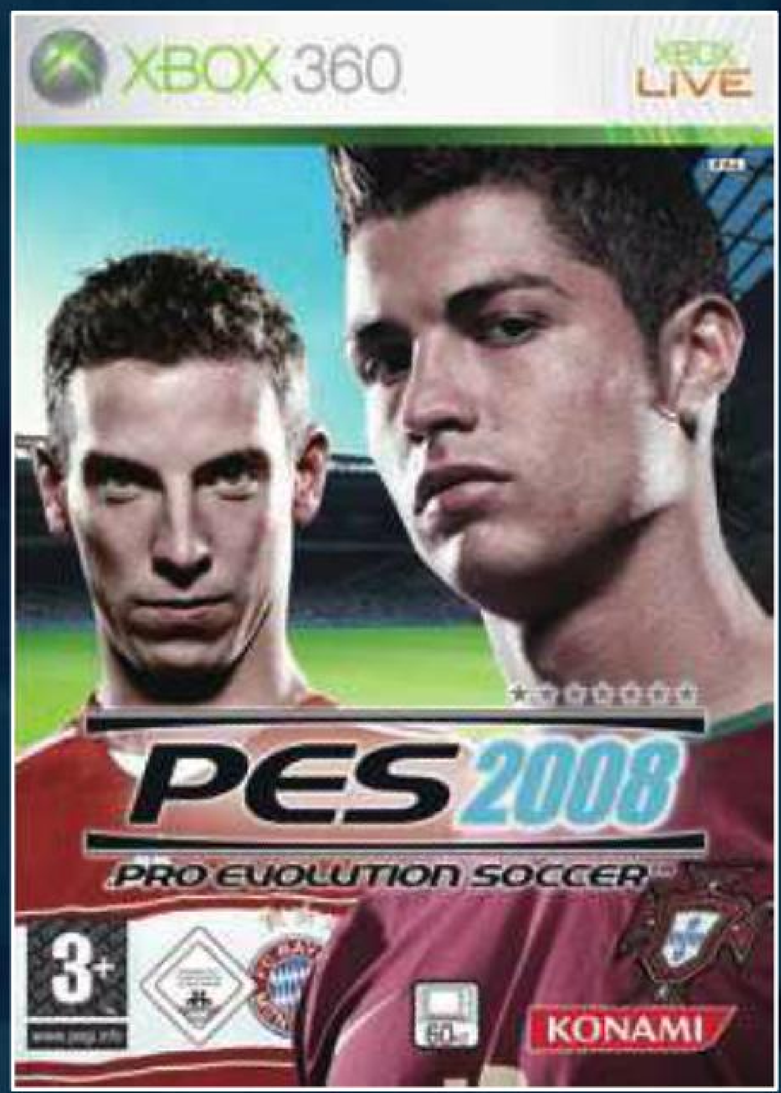
系列在逐步完善球场上的对抗性的同时，还在球员庆祝动作和球员球鞋上做文章。克洛泽的空翻、托蒂咬大拇指、劳尔亲吻结婚戒指、巴蒂斯图塔的机枪扫射等等；球员脚上的"F50"、"猎鹰"、"刺客"……各种款式各种颜色的球鞋给绿色的球场增添了不少色彩。

另外在大师联赛模式中，玩家既能作为球员亲自披挂上阵，还能作为教练排兵布阵，甚至能变成经理买卖球员。随着系列的进化，大师联赛由最初的纯属打比赛赚点数买球星组明星队，到现在的引入成长衰老要素和俱乐部经营等设定，已经成为了实况的重要卖点之一。


■PES2，一个背影，一个时代。

失败的进化

在次世代主机全面驻进玩家房间的时候，Konami的实况系列也紧跟步伐，经过《胜利十一人X》这一过渡移植性的作品之后，《PES2008》（《WE2008》）带着往日“实况”的光环跟玩家见面。乍一看，人物肖像刻画得惟妙惟肖，球场草坪、球员、为球队呐喊助威的观众的建模也明显比之前要细致许多，尤其是草皮的纹理很有质感，球员在跑动时球衣的飘逸等细节都能逼真地表现出来，球员的动作变得更加细腻，无论是停球、转身、侧身带球、护球、传球、跑位、射门，还是防守时的互相推搡、拉拽球衣，抑或是新加入的假摔都能在游戏中真实地一一呈现。不过，跨过了一个时代，进步却是这些不痛不痒的设定，而且最要命的是本作异常强调速度和身体对抗，使得玩家们大都选择边路进攻，然后前面放一个伊布拉希莫维奇这样身体平衡数值超高，速度也还行的中锋，就会以最简单的方式获得最多的进球。由此而来，游戏的对抗性大幅降低，那些速度快身体好的球队实力自然高出一截。新加入的假摔设定更是鸡肋中



▲大牌球星代言《实况》。

的战斗机，无论多么逼真的假摔都只能换来裁判的黄牌，用这招来骗点球几乎是不可能完成的任务。另外，还要特别指出的是，本作的部分动作捕捉（譬如带球加速时）设计得非常别扭，而且真实足球世界中的立体式进攻依然无法在游戏中得以呈现。传接球、跑位、射门等细节的判定依然在延续着系列那“矫枉过正”的劣根性。总体来说，对于那些苦苦盼望新平台为已经发展到成熟时期的“《实况》系列”带来质的飞跃的玩家来说，《PES2008》没有达到进化目的。

系列现状

“《实况》系列”新作《PES2012》已经出了，虽然不少老实况玩家已经叛逃到《FIFA》阵营了，不过但凡《实况》发售新作大家还是会去尝试。游戏的画面没有明显进步，不过细节上做了一些调整。首先，球的物理轨迹更贴近真实（不过玩惯之前系列的玩家会感到不适应）；另外，防守的难度增加，让不同水平的玩家实力差距趋于明显，一个单一的抢球键很难断球，玩家需要预判、协防才能拦住进攻队员，而且丢球之后的立马反抢成功率也大幅降低。不过游戏中的射门依然飘忽，稍不注意就会放高射炮，从制作人的理念看，这样的设定是为了降低远射的成功率。总的来看，《PES2012》相对于前作又是缝缝补补，对于这零敲碎打的改善，大家对《PES2012》的看法各不相同。一些系列死忠认为《实况》离完美仅一步之遥，每年这些细微的改善都是进步的脚印；而另一些玩家则认为，“《FIFA》系列”已经全面超越《实况》了，无论是比赛对抗性还是令人称道的俱乐部授权，如果《实况》继续吃老本，系列的玩家数量将止步不前。不过从客观角度来看，《实况》发展到今天已经固定了自己的大致框架，游戏本身绝对可以算的上是一流的足球游戏，大家没有必要非要拿其和《FIFA》一较高下，毕竟萝卜白菜各有所爱。



毁誉参半的进化——真·三国无双5

系列昔日闪光点

“《真·三国无双》系列”已经默默走过了11个年头，它将经典的三国题材融入到简单的割草游戏中，这个看似毫无新颖的游戏创意却为光荣树起了一个金字招牌。玩家需要选择操作一位三国演义中的人物去进行三国时代中的著名战役，体验“一夫当关，万夫莫开”以及于百万军中“取敌将首级如探囊取物”的战斗情境，但是在系列作品中都有高难度的模式，除玩家外的普通士兵和武将都会大大加强，总体来说难度越高，玩家控制的武将在战场上的作用就越小，但是完成战役时的成就感也相对来说比较高，所以这个游戏适合的人群非常多——喜欢三国题材的、喜欢爽快感的、喜欢挑战高难度的。作为一款人气ACT游戏发展至今，“《真·三国无双》系列”的特点大家也基本都谙熟于心了。临场感——在经典战役中扮演参战两军中一方的某一位将领在千军万马中自由冲杀；操作简单——“《真·三国无双》系列”的游戏操作极易掌握，同时由于武将和普通士兵的差异过大，玩家可以在游戏中快速地消灭大量敌人，击破数往往以百千计；创新和自由——系列里面有不少原创剧情，并对一些三国人物的性格进行了再创造；尽管以历史题材为背景，“《真·三国无双》系列”仍然对故事和人物进行了大量的改动，一些不可能披挂上阵的人物纷纷登场，还有一些人物的性格设定偏离真正的历史，所以游戏归游戏，想要真正了解剧情的玩家还是去读原著吧。



失败的进化

《真·三国无双5》推出时，不少玩家感慨这是无双史上最华丽最非主流的一代。首先来说说游戏的优点，画面的进化，场景更加丰富，游戏同屏人数增多（但久违的人物消失现象再次出现），练马系统是一个新颖的设定，技能树让角色个性突出，还有攀爬和游泳的设定使得游戏的自由度小幅上升。静下心来细数以上这些进化，却发现没有一个能够作为游戏的标志性亮点，基本都是对上作修枝裁叶般地提升。游戏旧貌换新颜的变化却在笔者接下来要说的缺点之中：人物包括外形和武器全部重新设定，改变少部分人物特征，但部分角色招式几乎完全相同，而且部分人设商业味道浓重（比如说一直游走在美丽和帅之间的张郃先生在这作中已经无限接近御姐的外表了），导致与历史氛围格格不入。无双模式仅有17名角色，也让不少玩家唏嘘不已。《真·三国无双5》中争议最大的系统莫过于连舞系统了，这个系统让不少老玩家刚刚拿起手柄就会觉得这个游戏无比的单调乏味（仅仅通过按一个键即可通关），但随着游戏的进展，连舞等级的变化会让游戏产生不少变数，高等级的连舞才能使游戏的爽快感大幅上升。随着Koei渐渐地对“《真·三国无双》系列”的重视，系列也逐渐变了味，从人设和连舞系统的设定看来，Koei是倾心于将《真·三国无双》打造成有华丽商业外表、简单爽快的快餐游戏。对于这样的变革，不少系列的忠实粉丝显然更不满意。



◀355人设大变动。

系列现状



■356得到了玩家的认可。

《真·三国无双5》是一次无双系列的改革，不过这次改革显然有点失败，它推翻了前作不少的优点，想另辟蹊径找一条成功登顶的捷径，无奈南辕北辙，于是系列最新作《真·三国无双6》反而回归了不少5代之前的“《无双》系列”特点，而且相比前几作增加了新的势力“晋”，还增加了各个三国名将的表现舞台“战史模式”。动作系统回归传统的C技，而非延续5代系列的连舞系统。至于技能升级方面，则延续了5代的技能树，击败敌将获得的武功点，用来在特技树上习得新技能。第二种无双乱舞、增加无双槽、增加普通攻击次数和新的蓄力攻击都是从技能树习得。Koei这种回归老路的做法得到了老玩家的认可，不少媒体也称此作是无双史上最优秀的作品。优秀的《真·三国无双6》反而凸显了5代的不足，而当今市面上无双游戏的泛滥（《战国无双》、《高达无双》、《北斗无双》、《特洛伊无双》……）也折射了Koei急功近利的焦躁心态而对《真·三国无双5》进行仓促改革。其实，《真·三国无双》游戏的精髓便是将精彩的三国故事还原到游戏中，重温官渡之战、火烧赤壁、败走麦城等脍炙人口的故事，而不需要对系列进行大刀阔斧的改革。

落寞的王者——The King of Fighters 12

系列昔日闪光点

《The King of Fighters》是SNK于1994年开始推出的格斗游戏系列，之后几乎每年推出一部，并以相应的年份命名。2002年SNK破产后由取得SNK所有知识产权的Playmore公司继续制作，2003年正式更名为SNK Playmore。2004年SNK Playmore宣布新的拳皇正统系列将不再以年份命名，而中文统一译名为《拳皇》。对于不少国人来讲，《KOF》的经典永远停留在《KOF97》和《KOF98》两作，内地的机厅机台数目最多玩的人最多的格斗游戏必然是《KOF97》。以笔者的家乡为例，《KOF97》的投币率一直很稳定，甚至周末为求一战还要排长队。相比之下，日本当红的格斗游戏《街头霸王 Ⅳ》和《苍翼默示录》则没有这般火热。其实，这皆是因为《KOF97》和《KOF98》在中国的受众面广，因为盗版街机基板便宜，所以随便一个小巷中的机厅都有这两个游戏，玩的人多了，氛围就好了，格斗游戏嘛，与人对战才是游戏真谛，总是一个人打CPU自然会失去乐趣。就《KOF97》本身来说，游戏并不是非常严谨，BUG也不少，但对战的速度很快，爽快感十足。而《KOF98》平衡性更好，更适合对战。况且国内的老格斗玩家对“《KOF》系列”有着厚重的情结，为八神庵配音的安井邦彦在八神胜利后极富磁性的笑声成为不少玩家无法抹去的回忆。



失败的进化

2009年4月10日发行的《KOF Ⅻ》街机版平台更换至Taito Type X2基板，新的平台给《KOF》新作提供了广阔的空间，而游戏成品出现在玩家眼前时，只能说本作让系列玩家大跌眼镜。同年，此作家用机版发售，更多的玩家接触到了这个“进化雷作”。游戏中凡出场角色全部重绘，大量人气角色被砍掉，非主流的人设让玩家坐立不安。而且游戏无任何情节，居然连像样的BOSS都没有，人物的招式不仅改的极其怪异，而且招数少得可怜。虽然本作画面特效精美受到玩家称赞，但仍有许多问题，比如系统容易出现各种BUG，因此被玩家称为“半成品”或“测试品”，所以这作拳皇被评为多年来最差一作也是理所当然了。家用机版《KOF Ⅻ》的联网对战功能本是该做惟一亮点，可是游戏网战幻灯片般的质量实在让人发毛。加之该作家用机版发售时，正逢格斗大作扎堆之时（《街霸 Ⅳ》、《铁拳6》和PSP版《灵魂能力 破碎宿命》），更是反衬出本作的超低素质。总之，玩过了《KOF Ⅻ》之后，玩家明白了一个道理：变化不等于进化！



■KOF12对战画面。

系列现状



其实撇开《KOF Ⅻ》不谈，整个“《拳皇》系列”还是很受日本人乃至东亚人推崇的。2010年7月14日发行的《KOF XIII》街机版情节连接《KOF XI》，大部份游戏设定参考《KOF XII》并修改，并将《KOF XII》所出现的问题全部作出修正。游戏中共有31名人物选择，而且首次增加人物配色选择系统，每名人物有10种不同的衣服颜色配置，玩家可根据自己喜好选择自己喜爱的配置。有玩家认为部份颜色配置是在恶搞其他作品，当中有动漫人物、其他格斗作品以及“《拳皇》系列”人物，不过此设定受到玩家热烈欢迎。另外亦为每队加入了队伍专用的BGM，连同专用人物及头目共有13首队伍专用BGM，在对战时会采用队伍专用的BGM，玩家均对这些要素给予不错的评价。对于本作品的其他评价方面，特别是效果、作画、平衡性、也均获玩家们一致好评。有不少玩家表示，本作品令其对拳皇作品的信心有所回升。虽然“《KOF》系列”已经不能与以前的“格斗界王者”头衔自居，但其粉丝数量依旧可观，让我们期盼今年年底《KOF XIII》降临家用机之日的来临。

立体化的失败——洛克人X7

系列昔日闪光点

往作风采


▲经典的洛克人形象，不少老玩家当年就是操纵他完成一个个难度超高的关卡。

“《洛克人》系列”是当年Capcom在FC上开创的动作游戏大作，稻船敬二在FC上推出的《洛克人》是系列的始祖版，画面虽远不如当今的各种次世代游戏机的水平，但游戏的可玩性却极高，而且对初次体验的玩家来说，绝对很有挑战性，属于硬派的达人向动作游戏。之后系列的每一代都以流畅的画面和热血的电子音乐带给玩家极大的享受。自1987年至今，“《洛克人》系列”已经走过将近24个年头了，系列也从最初的动作类游戏逐渐发展成为包含角色扮演、赛车、动作冒险等众多分支种类的庞大游戏系列。对于国内的玩家来说，《洛克人X》和“《洛克人Z》系列”无疑是受众面最广的，“《洛克人X》系列”平衡性更好、关卡设置更合理；而“《洛克人Z》系列”战斗爽快，出在掌机上有随玩随放的便携优势，可是游戏中却存在不少BUG，导致利用BUG可使游戏通关时间大幅缩短。硬派动作游戏不少，但像Capcom的《洛克人》系列能做到让人回味无穷，反复挑战的少之又少。虽然强调动作，强调难度，不过“《洛克人》系列”的剧情设定却毫不含糊，即使是初代《洛克人》剧情也有些许分量，够大家讨论半天，而像《洛克人X》和《洛克人Z》系列的剧情都能赶上中长篇小说了。不过在游戏中并没有大幅人物对话和长篇的剧情陈述，大部分剧情需要到官方资料或发售的设定集中获取（这是卡社的厚道还是奸诈？）。总之，“《洛克人》系列”以细腻的画面、动听的音乐、曲折的故事情节、极具魄力和个性的BOSS，以及引人入胜的芯片与装甲收集系统，使那些钟爱动作游戏的玩家对她爱不释手。



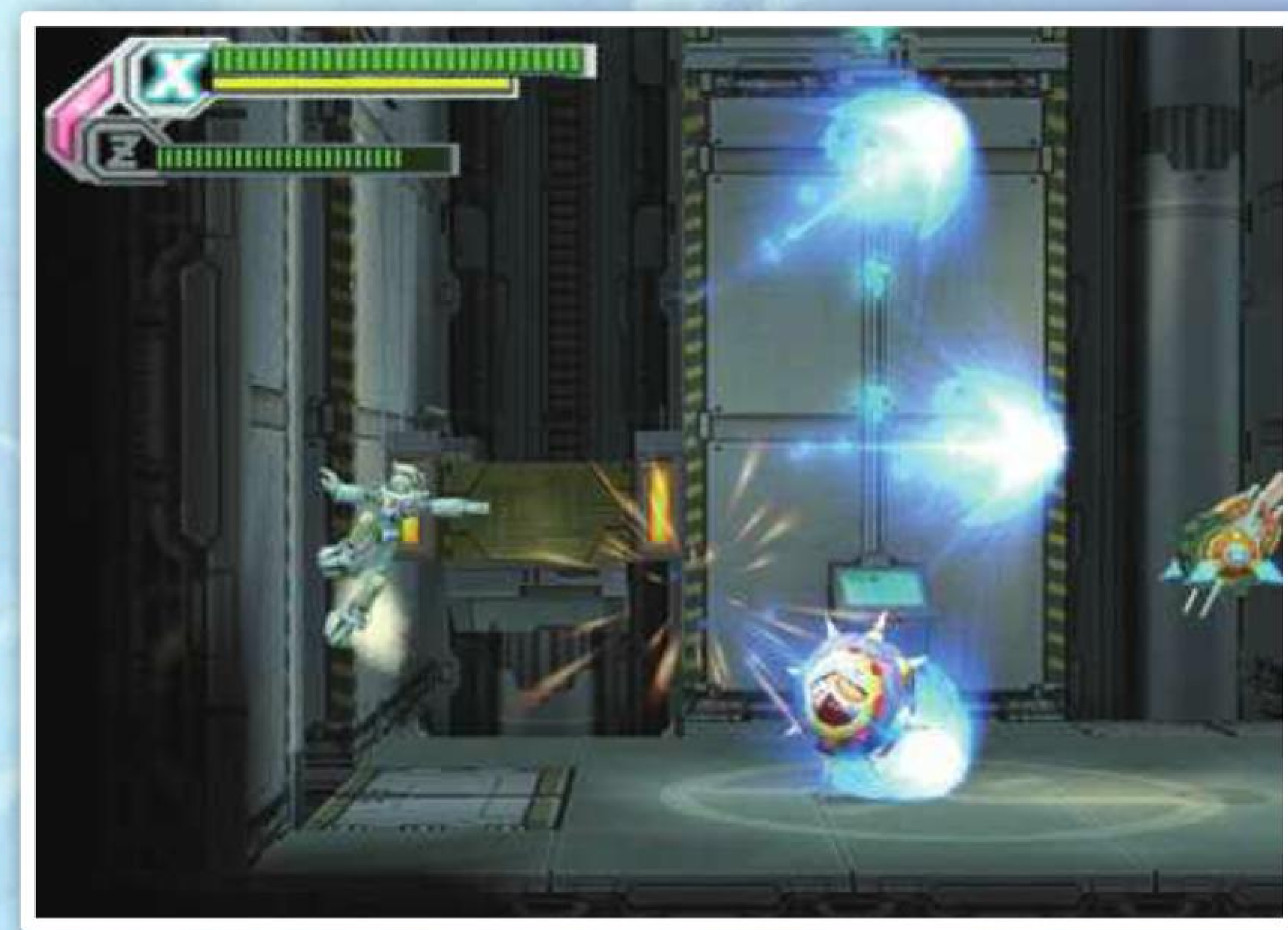
失败的进化


■《洛克人X7》的3D画面给这个游戏带来的视觉弊病让不少玩家苦不堪言。

《洛克人X》作为家族的第二个系列，1993年第一次现身。故事于21XX年的未来世界发生，时间上承继了始祖“《洛克人》系列”。年事已高的莱德博士制造了拥有情感和个人决定能力的“洛克人X”。该分支作品不仅画面有了很大提升，而且还有多个角色供你选择(包括用激光剑的Zero和用双枪的Axl)，故事情节也紧跟始祖系列，可玩性更是有质的飞跃。而“《X》系列”的顶峰之作是PS平台上发售的《洛克人X4》。之后由于次世代PS2的降临，Capcom勇于冒险将华丽的3D外衣披在了正统续作《洛克人X7》身上，决定让这个站在2D动作游戏巅峰的优秀作品继续引领时尚。不过结果大家都看到了，《洛克人X7》一经推出并没有取得新的突破，反而引来舆论的一片骂声。系列玩家对于《洛克人X7》的创新并不买账，大多数认为Capcom赶工般的创新扼杀了“《洛克人》系列”最大的风格特点——爽快、高难度、技巧性。3D化的游戏没有开创新纪元，反而造成一个致命的缺点：视角问题。对于一款高难度动作游戏，这点是让玩家无法忍受的。你有见过敌人在打你你却找不到敌人在哪的《洛克人》游戏吗？确实有这么一款，那就是《洛克人X7》。在3D视角下我们不得不时常转动视角来寻找通路与敌人，一旦遭遇混战常常被秒杀，不仅如此，在3D视角下我们常因视角不能旋转而稀里糊涂地走错路，或把握不好距离掉下深渊。画面的旋转不止给我们带来了头晕，也让游戏的爽快感荡然无存。

系列现状

《洛克人X7》无疑是系列中另类的一款作品，它把重点放在了剧情和变革上，却忽视了游戏性。这款作品因为毫无顾忌地大胆变革而暴露出来的缺点让Capcom痛定思痛，并决定让“《洛克人X》系列”重新回到正轨上来。系列的下一代作品《洛克人X8》吸取了前作完全改版以至于特色尽失的教训，又回到了以2D横版为主的老路上来。游戏以简单的横版过关形式为主，夹杂了诸如赛车等诸多游戏模式，设计了丰富的隐藏要素和让人眼花缭乱的动作元素，让游戏自始至终给玩家以极大的刺激和强烈的挑战，其设计巧妙的各种隐藏元素更是让玩家欲罢不能。Capcom这样的做法确实挽回了这个经典系列的人气，《洛克人X8》满载诚意的游戏要素让FANS们赞不绝口，Capcom也一扫《洛克人X7》给自己留下的阴霾。如今，“《洛克人》系列”依然以几年一个正统续作的速度保持着顽强的生命力，“慢工出细活”在这个系列得到了很好的体现。


▲《洛克人X8》的游戏性比《洛克人X7》高了不止一个档次。

其他失望进化

源氏 神威奏乱


■《源氏》场景美轮美奂。

往作风采

喜欢日式游戏的玩家应该都知道冈本吉起这个名字，没错，他就是曾参与《街头霸王》、《快打旋风》等作品制作的原Capcom知名制作人。在离开Capcom之后，冈本吉起组建了自己的公司Game Republic，原创动作游戏《源氏》作为该公司重量级产品推出市场，并获得广泛好评。本作以日本平安末期源平争霸为背景，讲述了日本历史上的著名历史人物源义经对抗平氏的故事。游戏的画面不俗，对自然景物的描绘以及平安风格的表现都相当到位，有一种独特的和风美。游戏的系统也集百家之长，主轴是“心眼”和“神威”，使用心眼打到敌人后会出现华丽的杀阵，爽快感满点。玩过本游戏的玩家能抱怨的惟一缺点便是——流程太短，正杀得性起而游戏却戛然而止。优秀的素质也让《源氏》成为PS2末期的一道曙光。


▲人气角色静御前。

失败的进化

《源氏 神威奏乱》曾作为PS3的首发日式动作游戏载着无数玩家的期盼降临。故事发生在前作的3年后，源义经击败了平氏一族的平清盛，将平氏一族逐出平安京。但源氏与平氏依然持续战争，更传出平氏军队中出现了非人类的怪物，在平氏的新当家领导下，利用与“天钢”相对的“魔瘴钢”来对抗源氏。不得不说游戏的画面配得上“次时代”的名头，游戏人物刻画细腻，场景亮丽，就连游戏中即时演算与CG的画面效果差别都不大。不过游戏的亮点就此打住了，作为一款动作游戏，《源氏 神威奏乱》只能说中规中矩，除了画面，其他方面均没有超过1代的水准，其打击感甚至不如1代，另外，偶尔抽风的视角也饱受玩家诟病。前作在寻找游戏重要道具“雏石”的时候，越靠近道具，手柄震动越强烈，可是首发PS3主机所配的六轴手柄没有振动功能，让这一设定彻底打了水漂。总的来说，《源氏 神威奏乱》没有成为一个优秀系列的进化点，相对缩水的游戏素质也让系列夭折了。



天诛4

往作风采

天诛系列可能是不少老玩家游戏历程上接触到的第一款忍者潜入类游戏，游戏要求玩家在尽量隐秘的情况下完成任务，而多杀人，少被发现是得到高评价的必要条件。98年初，PS上的《天诛》初代发售，在那个游戏业正趋于膨胀的时代，这种潜入型的游戏给不少玩家留下了深刻的印象，直到现在回味当年的情景都乐在其中（那时还没有《潜龙谍影》）。《天诛》所要求的潜入模式与一击必杀的忍杀系统给了玩家很大的技巧发展空间，开阔的全3D场景让游戏的自由度大幅上升，配合着唯美古典的BGM在紧张的气氛下进行潜行任务的确是一件很享受的事情。《天诛》系列游戏是一个极富创意性与原创感且重新定义了忍者游戏体验的经典作品，它开拓出了一片忍者隐秘动作类型的崭新天地，为玩家所津津乐道，以自己独一无二的汇集隐秘行动、现实主义、日本民间传说以及超自然的人物举止等诸多要素的集大成手法在游戏业界声名显赫，开创了忍者游戏的辉煌年代。


■《天诛 红》也被誉为经典。


■Wii的体感操作没有让《天诛4》获得成功。

失败的进化

自《天诛2》之后，系列由创始者Acquire公司转交给From Software开发，于是“《天诛》系列”开始不断推出外传性质的作品，直到次时代，Acquire重新接手该游戏制作，并操刀《天诛4》。这是睽违5年之久的系列正统新作，也是系列推出10周年纪念作品，备受玩家期待，希望《天诛4》能重拾当年雄风。但是，当游戏平台公布为Wii时，令不少玩家心里一寒，当成品出来时，之前官方声称游戏结合Wii的直觉操作与匿踪潜入一击必杀爽快感并没有得到大多数玩家的认可。Wii平台的惨淡销量让From Software坐不住了，果断将《天诛4》缩水移植PSP。但游戏单调的流程使得玩家只能按照编剧排好的剧本去暗杀特定的BOSS，自由度与玩家的期盼相去甚远。游戏中还是有诸多的不合理情景，诸如：敌人察觉手雷爆炸，不是去找扔手雷的人，而是一群人围在爆炸点研究是否是流星坠落；敌人在水中挣扎也不会惊动同伴；敌人发现同伴的尸体后警惕一会儿，就若无其事地哼着小曲走开了……说了这么多，其实确实是因为游戏的进化让人失望，《天诛4》给人最深刻的印象仅仅是“天诛”的招牌，一个时代的经典，一个时代的感动。

风雨传说

往作风采


▲经典的《幻想传说》还被制作成同名动画。

“《传说》系列”是原来Namco公司的金字招牌，光是与“传说”这两个字沾边，给玩家的感觉就是游戏素质不会差。其中，比较著名的相关游戏有——《幻想传说》、《宿命传说》、《深渊传说》等。系列的首作是1995年在SFC上发售的《幻想传说》，这是一个缔造了“传说”的经典游戏，在1998年、2006年、2008年分别复刻移植到PS、GBA、PSP主机上，足见该作的影响力之大。就算在多年后的今天重新审视SFC上的初代，我们也不得不承认《幻想传说》确实是一款很出色的RPG游戏。首先是游戏中宏大的世界场面、深邃的故事内涵和错综复杂的宿命纠葛，角色的个性也被塑造得非常鲜明。还有“《传说》系列”独创的类似格斗游戏的即时战斗系统LMBS，这是系列游戏的一大卖点，以即时战斗系统来演示故事的发展与主人公们的冒险历程，得到了玩家的一致好评。最后，以当时SFC媒体上的48M超大容量，游戏还加入了主题曲，之后成为“《传说》系列”的一大特色。这么多的优秀特征，注定传说系列将成为游戏界中最为瞩目的一款RPG游戏系列。当然系列还有很多其他独特有趣的元素，如：料理系统、素材合成、战斗偷盗、物品敌人图鉴等等，所以几乎每一作的“传说”都令人回味无穷。

失败的进化

诚然，上面笔者说的每一作《传说》都很优秀，在时间上是指2006年10月26日以前。《风雨传说》的出现打破了众人对“《传说》系列”的一贯看法。该作是“《传说》系列”登陆NDS的第一作，Namco将触控功能融入游戏，欲使之成为一个富有NDS特色的《传说》作品，可是……我方同伴AI奇低无比，玩家会有种带着弱智探险的感觉；游戏的操作感也非常差，武器砍在敌人身上毫无打击感可言，就好像拿着青龙偃月刀切棉花一样；游戏的流程作为一个传统日式RPG游戏也有点太短了；争议最大的就是三线战斗系统，不少老玩家认为这个《风雨传说》独创的战斗系统毁掉了以往系列的卖点。笔者不少朋友都喜欢“《传说》系列”，他们大多数对《风雨传说》的评价是一个字——雷。也有些网友戏称游戏本身名字就没取好，游戏的缩写TOT就是玩家玩过本作后哭泣的脸。上面的话语可能对《风雨传说》有点苛刻，但是就算作为一款试金石般的作品，它也的确没有做好，不过我们可以庆幸“《传说》系列”没有受到这一款游戏的影响，最近发售的《无尽传说》正在热卖中。



□《风雨传说》为《传说》系列的发展交学费。

侍魂·闪

往作风采

不少玩家还记得当年街机上的《真侍魂 霸王丸地狱变》吧，这是一个陪伴不少玩家走过年少时期的游戏，曾经笔者也深陷街机厅沉迷这个游戏。极富个性的人设和华丽的招式吸引了不少眼球，当然游戏的对战平衡性也做得比较好，对战的背景中还会有双手举旗的裁判“黑子”为对战做出判罚。除了上述的特点以外，“《侍魂》系列”还有一个特点便是KO对手后的血腥暴力画面，有时对手会被切成两半并且喷出大量鲜血。SNK在1993年推出《侍魂》是为了推广武器对战格斗游戏，此后这个系列也成了SNK公司的招牌游戏之一，SNK陆续推出了系列作品，大家在街机厅了玩到的《真侍魂 霸王丸地狱变》便是系列第二作。由于太过血腥的画面引起不少舆论的非议故从第四代开始SNK改变了风格，但依旧扼杀不了玩家的热情，像霸王丸、娜可露露、牙神幻十郎等人气角色已经深深扎根于玩家心中了。





失败的进化

《侍魂·闪》是系列诞生15周年而推出的作品，因为街机新基板和次时代主机提供的强大平台，让SNK Playmore有胆量再次将游戏3D化，不过事实证明《侍魂》这个游戏真的不适合3D化。游戏登场的角色有24人，其中11人为全新角色，不少玩家欣喜不已，可是当玩过游戏之后却发现多增加的角色基本都是花瓶而已。整个游戏中人物出招动作非常慢，所以整局都在预读对方要干什么。后退和前冲设定无敌时间不足，导致事故率非常高。最最要命的是在3D格斗中必有的跳跃系统在游戏中形同虚设，在刀光剑影的对局中，那些攻击距离长的角色的相互就好像两个机械人互搏，你砍我一刀我砍你一刀，谁也别想靠近。许多不合理的设定导致游戏的平衡性严重失调，由这个游戏很难想像《侍魂》系列被视为2D武器对战格斗游戏鼻祖，看来SNK Playmore真的不适合做3D格斗游戏。

结语：失落的传承

“我本将心向明月，奈何明月照沟渠”，玩家对游戏作品失望的原因有很多，但一般都是主观性的，就像一千个人心中有一千个哈姆雷特一样，但有一个原因是比较普遍的——期望过高。玩家为什么会期望过高？这个又要追溯一下“口碑效应”了。口碑一词在辞海中被解释为“比喻众人口头上的称颂”，传统意义上的口碑主要是指非商业的相关个人间关于产品和公司的面对面的交流，相比与“王婆卖瓜自卖自夸”的厂商自我推销，多发生于亲戚朋友等相关人群中的口碑相传而具备了很大的影响力。现今社会，好的口碑就相当于是高品质的代名词，那些曾经优秀的系列自己本身创造了一个品牌和口碑，在推出新作之前稍加宣传便能激起玩家的热情。不过相应的如果游戏达不到玩家预期的素质，也会引来一片骂声。换个角度看，站在游戏制作商立场，我们也足以瞥见游戏产业如今的竞争是多么激烈，打了个小盹就有可能被淘汰掉，飞速发展的游戏行业让游戏制作商也有自己的难处。对于自己公司口碑好的作品推出续作时，绞尽脑汁地想如何进化才能得到众多玩家的认可。有的时候制作人自认为创意非凡的独特进化设定却被媒体和玩家口诛笔伐；有的时候厂商为了销量，为了让更多人接受自己的游戏，会不顾铁杆粉丝的反对把自己公司主打的作品商业化。总之，游戏产业还在不断发展，希望更多的厂商能够在竞争中吸取经验教训，继续将那些优秀的游戏系列发扬光大。

MOBILE LAND 指间方圆

栏目主持：奈落

游戏文化 指间方圆

NEWS

■ iPhone 4S 终发布

苹果公司主题为“Let's talk iPhone”的秋季新品发布会于美国当地时间10月4日上午11点38分（北京时间10月5日凌晨2点38分）圆满结束。本次发布会在美国加利福尼亚州的库比提诺市苹果总部举行，由新上任的苹果CEO蒂姆·库克(Tim Cook)主持，同时发布了万众瞩目的新款iPhone手机，型号为iPhone 4S。iPhone 4S外形方面与iPhone 4几乎没有差异，但是传闻甚嚣尘上的iPhone 5没有亮相肯定会让很多果粉失望，不过iPhone 4S依然有不少亮点。

－iPhone迄今最强劲的双核A5处理器，相比iPhone 4图形处理快达7倍

－语音助理新功能——Siri，可以直接问时间、查字典、发邮件、安排日程、导航、看股票、查找联系人、直接调用应用程序等

等，总之对iPhone说话可做到一切（只支持3种语言——英语、法语、德语）

－可能是迄今最出色的手机摄像头，800万像素摄像头和全新光学技术，f/2.4大光圈

－智能手机中连拍速度最快，图像色彩效果也十分强悍

－支持“AirPlay Mirroring”功能，可以将iPhone 4S画面直接镜像到电视上。

－iCloud，让你的内容在你所有设备上现身，还支持轻松推送

－最好的摄像设备，支持1080p HD高清录像、防抖＋降噪

－支持GSM/CDMA双模，HSDPA数据传输速度也提高1倍，达到14.4 Mbps。



■ ITC 开始调查苹果是否侵犯 HTC 专利

美国国际贸易委员会（ITC）刚刚宣布，根据HTC本月初对苹果提出的投诉，它决定开始对苹果展开调查。ITC在声明中明确表示，这个案子的法律依据还没有确定。但是，如果ITC发现苹果侵犯了HTC的专利，这将影响到苹果的许多产品。ITC对苹果产品的调查涉及到计算机、平板电脑和智能手机等产品。需要指出的是，HTC投诉中涉及到的一些专利是谷歌在今年夏季提供给HTC的。苹果和谷歌都没有直接起诉对方的iOS和

随身携带的路由器 主流智能手机热点功能介绍

写这篇文章的初衷，是因为之前洛克在网上感慨了一番用iPhone 4当热点让3DS随时随地上网的便利，于是有不少朋友问洛克，要如何操作才能让自己的智能手机设置为热点供游戏机上网，鉴于此原因，这期洛克就像奈落同学借来本栏目的宝地一用，向各位详细介绍一下将主流智能手机当无线路由器使用的指南，相信看过这篇文章后，你会对今后的互联网游戏生活有一个新的认识。

基础普及

Q：洛克你好，前几天我看你在网上发了一篇用手机让3DS上网的文章，请问这是什么功能？

A：你好，我是使用了一种名为“手机热点”的功能，手机热点是一种可以将手机变成无线路由器的实用功能，只要一番简单的设置，你就可以让支持Wi-Fi功能的个人电脑、游戏主机，或是其他人的手机连接你的手机上网。拿PSV举例，相信不少想要购买PSV的玩家还在纠结到底买3G版好还是Wi-Fi版好，毕竟3G网络这玩意有区域限制，港版的PSV是否支持大陆的3G网络也不得而知。不过只要你使用手机热点，就相当于用PSV连接无线路由器，即使你购买Wi-Fi版，随时随地上PSN对战也不再是遥不可及的梦！

Q：我明白手机热点有什么用了，那么市场上都有哪些手机支持这项功能呢？

A：通常来说，价位在1300元以上的智能手机都拥有这项功能，其中Android系统手机对这项功能的支持比起iPhone要稳定许多，而且iPhone想要使用这项功能，必须将系统升级至4.3以上才行。加上iPhone4的高昂价格，洛克还是推荐各位选用相对便宜的Android系统手机。值得一提的是，诺基亚、摩托罗拉的早期手机也可以使用这项功能，不过需要第三方软件支持，稳定性和速度相比目前的主流智能手机要差几个档次，如没必要不推荐使用。

Q：多谢洛克！1300的价格确实不贵，我现在就去购买一台！

A：且慢！这位同学，别这么匆忙嘛，我的话才说了一半。你买一台有这项功能的手机只完成了一半准备，所谓“好马配好鞍”，因为利用该功能，等于游戏主机是连接一台无线路由器的，也就是说消耗的是手机本身的流量，你想使用“手机热点”，还需要为手机配置一张能上网的手机卡。

Q：这样啊，请问手机卡方面有什么讲究吗？

A：其实这才是手机热点功能的关键，目前国内市场的手机卡分为2G和3G两种网络标准，不过我们的目前是让游戏主机上网玩游戏，因此速度慢的2G网络肯定不考虑啦，加上3G网络可是有全国免漫游（香港除外）的实用功能，相当省心。不过需要注意的是，3G网络又因移动、电信、联通互相竞争，三家供应商的网络制式各不相同。其中移动的网络速度较慢但收费标准是按流量计算；电信网速比较适中，按上网时间收费，性价比最高；联通的网速最快，但收费标准也是三家中最高的。

Q：这样看来，如果想要体验良好的网络，就必须选择联通了，但这收费好吓人啊！

A：不也全是啦，我教你一招好了——打开你的浏览器，然后上淘宝输入关键词XX3G（XX为运营商，比如联通3G）看看吧，上面可会有你意想不到的收获哦！我所购买的手机卡每月拥有1.3G流量、200分钟通话时间、350条短信，而话费只需66元，到月底还往往担心流量用不完，故意用PS3和个人电脑这样的“流量大户”帮忙消耗呢。

Q：哦？真的？能否告诉我你购买手机卡的商家呢？

A：嘿嘿，师父领进门修行在个人，再说这也有做广告的嫌疑，都教你到这步了，剩下你就自己努力吧！希望你能尽情感受到3G网络的独特魅力。



■使用热点功能成功下载的程序。

热点使用教程

OK，看完基础普及篇后，各位是否对个人热点有全面的认识呢？下面就让我们开始进入实战篇吧！文中洛克会分别说明 Android 系统和 iPhone 的设置步骤，以及 3DS 和 PSP 的联网步骤（PS3 的步骤和 PSP 类似，这里就不再赘述），至于 PSV，等年底大家入手后，自己琢磨吧！

Android

1. 进入“设置”菜单，选择“无线和网络”功能。
2. 进入“绑定与便携式热点”。
3. 进入“便携式 Wi-Fi 热点设置”，选择“配置 Wi-Fi 热点”。
4. 输入你的网络名称，并设置网络密码（可以选择不设置密码，但很容易被别人盗网）。
5. 在菜单中选择开启“便携式 Wi-Fi 热点”即可使用该功能。

※ 友情提示：由于 Android 能刷系统，不敢保证每个系统的设置步骤都完全一样，文中步骤以原生的 2.3.3 系统为准。



▲在这里设置好网络名称和密码后，就大功告成了！

ios

1. 进入“设置”菜单，进入“个人热点”功能。
2. 开启个人热点功能，然后点击下面的“Wi-Fi”密码一项，输入你的 8 位数密码。
3. 设置完后，你可以选择使用 Wi-Fi、蓝牙及 USB 三种模式供其他设备上网。

※ 友情提示：“个人热点”功能非常耗电，如没必要请设置为关闭状态。


►相对 Android 系统，iPhone 的设置要简单不少。

主机篇

PSP

1. 在“设定”中选择“网络设定”。
2. 选择“基础模式”，然后依次选择“创建新连接”→“检测”→选择你刚才设定的个人热点→输入密码完成连接。



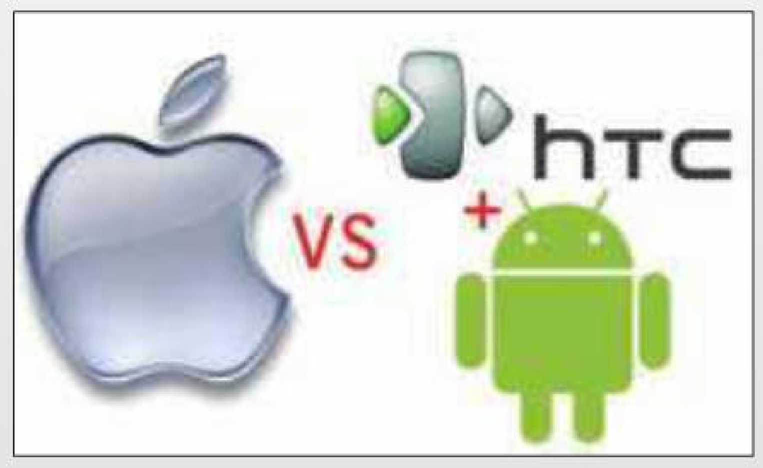
3DS

1. 选择“本体设置”，进入设置页面后选择第一项“网络设定”。
2. 选择第一项“网络连接设定”，之后依次选择第一项“设置登录”→第一项“自己设定”第一项“设备检测”→选择你刚才设定的个人热点→输入密码完成连接。

※3DS 分为日版和美版，鉴于两个版本使用语言不同，这里列出翻译后的选项。



Android 系统侵犯专利。但是，谷歌公开表示它将支持其 Android 伙伴。谷歌很好地遵守了自己的承诺。在立案调查 45 天之内，ITC 将制定一个完成调查的日期。ITC 发布的 337 条款案件的补偿命令在发布 60 天之后生效，除非美国贸易代表署在 60 天内以政策理由推翻此案。



■三星只在韩国起诉新 iPhone

据韩联社报道，三星方面人士再次证实将与苹果展开全面诉讼战，但不会在韩国以外针对新 iPhone 提起诉讼。三星核心人士就“与苹果全面展开专利诉讼战”表示：“对手总是存在。一般专利诉讼是关于专利费的，但苹果并不是这样。”据该人士透露，现在三星正在荷兰进行诉讼，但不会在韩国外针对新一代 iPhone 提起诉讼。三星还将针对苹果公开专利授权费一事提起诉讼，因为“这不是一件小事”。三星此前以苹果侵犯其 3G 技术专利为由向荷兰法院提起侵权诉讼，要求该国禁售 iPhone 和 iPad。

● Android 4.0 发布在即

经过了好长一段时间的各种宣传、曝光后，代号冰淇淋三明治（Ice Cream Sandwich）的 Android 4.0 版本终于要于大家见面了。按照 Google 的说法，所谓“Android 系统版本不统一”的问题将被一举解决。目前的 Android 系统分为供智能手机使用的 2.3 版本和供平板电脑使用的 3.0 版本。另外，统一的版本对于广大应用开发者来说也是一个非常棒的消息。可是目前的数据显示还有超过半数的 Android 用户停留在 2010 年发布的 2.2 版本。Google 在系统版本号上的努力和统一版本的良好期望还是需要各大厂商配合。另外，下一代 Android 系统的代号将是 Jelly Bean（一种胶质软糖）。



● Google Nexus 3 即将到来

Android 系统中的“亲儿子系列”即将迎来第三位成员 Nexus 3。毫无疑问，它将会搭载着最新的 Android 4.0 与大家见面。它的上市时间是 11 月 3 日，颜色将包括黑色和红色两种。当然，负责发售的是美国运营商 Verizon。在配置方面，Nexus 3 拥有分辨率高达 1280x720 像素的 Super AMOLED HD 屏幕、主频 1.5GHz 的双核处理器，1GB 的 RAM、100W 像素前置摄像头以及 500W 像素后置摄像头，并支持 4G LTE 网络。值得期待啊！





【苍翼图书馆】

狼来了专栏

首先祝贺在“斗剧2011之《BBCS2》”项目中惟一以Tsubaki参赛并取得冠军的コナン选手。因为页数的关系，本打算以斗剧情报作为上期内容的苍翼图书馆暂停了一期，在这里和支持本栏目的读者们说声抱歉。另外也呼吁一下，图书馆设立的时间不长，若有任何改进的建议，非常欢迎读者们提出，期待你们以各种方式的来信。

注：文中部分角色以及系列作品的名称采用苍翼界惯用的缩写，具体请对照页面下方的小条。



新作速报

家用机以及PSV版的《BLAZBLUE CONTINUUM SHIFT EXTEND》(下文简称EX)预定在12月17日发售，前者售价为5980日元、后者的下载版为4980日元，登场角色总数19，这意味着正式版中只追加了雷利乌斯这一名新角色，不过根据以往的角色追加情况来看，后续新角色以付费DLC形式的参战几率不低。此外，《EX》的所有版本目前已经开始接受预订且附带初回预约特典——由石度太辅倾力打造的《苍翼》OST，数量有限，粉丝们欲订从速。另外，为了对家用和掌机玩家表示诚意，ARC专门制作了全新的片头并请来了女歌手飞兰为主题曲《苍穹之光》献声，具体信息见下图。

街机方面的信息，《BLAZBLUE CONTINUUM SHIFT II Ver1.10》(下文简称Ver1.10)已于10月5日正式在日本本土稼动。除了系统、角色调整以及雷利乌斯参战外，还追加了在标题画面中按稳C键后再按开始键就能选取的“生存模式”。该模式中，玩家需要在限定的时间内与不断出现的CPU对战，时间结束后，系统会记录下该玩家击败的CPU总数以和其他玩家角逐。附带一提，《Ver1.10》的系统和角色性能基本与最后一次公测时的一致，不过从目前雷利乌斯的招式判定霸道、伤害可观以及人偶槽回复速度偏快等情况看来，下一次的版本升级情报相信很快就会放出。





“姜”的独家专访

本期图书馆有幸请来了在《BBCS2》的斗剧比赛中打入第二轮的实力男——姜神作为我们专访的特约嘉宾，为了让读者更好地了解到斗剧本身的信息以及国内当前的《苍翼》情况，专访时的大部分客套话已经略去。下面先来看看姜神的资料。

角色资料

昵称：姜　　年龄：25　　所在城市：香港

喜欢的游戏类型：格斗、射击

擅长游戏：“《苍翼》系列”、由Cave制作的射击游戏

斗剧本战参加次数：3

斗剧本战使用角色：ν(CT)、BA(CS)、VL(CS2)

职业：网上邮票买卖

游戏年龄：小学一年级至今

对姜神有个大致的了解后，接下来就开始我们的专访吧。

狼：首先感谢姜神抽空来接受我们杂志的专访。

姜：呵呵，不客气，另外叫我阿姜就好啦。

狼：请问你是打的当日预选还是以海外名额直接进入本战的?

姜：海外名额直接参战。

狼：除你以外，另外两位海外选手的参赛角色是?

姜：都是RG，本次斗剧里只有他们在用这个角色。

狼：听说每次你都会提前去日本热身，这次是几号出发的?

姜：9月4日就去了。

狼：比赛是17号开始，提前了这么多天去，是否大部分时间都呆在机房里和当地的选手过招，气氛如何?

姜：我提前去主要是为了参加机房举办的各种小型赛事来热身，本战前日本的选手都会来参加小比赛的。其余时间是在当地吃喝玩乐，晚上回朋友家上Live打网战。大赛前其实机房都不会特别多人，平均有5～6人在打；有小比赛的时候又

注：RG=Ragna JN=Jin NO=Noel TG=Tager TK=Taokaka RC=Rachel AR=Arakune BA=Bang LT=Litchi CR=Carl HK=Haku-men 11=Λ-11 TB=Tsubaki HZ=Hazama 12=μ-12 MK=Makoto VL=Valkenhayn PT=Platinum 13=ν-13

或是在 twitter、jbbs 上约战后才会有一大群人出现，小比赛平均会有 16~20 人参加。

狼：觉得日本的街机气氛和国内相比，两者的差异在?

姜：玩家都非常有礼貌，就算是相互之间非常熟悉的朋友也不会出现“霸机”的现象（笑）。另外如果按钮出现了故障，店铺的工作人员很快就会过来修理，和国内爱管不管的情况简直有着天壤之别。

狼：因为赛制变更的关系，本次参赛人数的上限比去年少了一半，很多实力派选手如 CT 时期的斗剧冠军**ふも**等都未能打进本战，对于这点你有何看法?

姜：这都是没办法的，上限就 32 人，光是海外 + 当日就占据了 5 个名额。

狼：对于今年不采取组队战的比赛方式有何看法?

姜：1 对 1 的偶然性太大，不过也情有可原吧，因为斗剧的赞助商越来越难找，所以规模也越办越小，在 TGS 里举办虽然能吸引眼球但也是无奈之举。另外就是在 1 对 1 的时候，角色相性是一个问题，说白了就是看运气，签运不好遇到超不利的角色就完了。你看今年，以往大热的选手都在前两轮就出局了，最后的 8 强战大家都打得很混乱，1 对 1 就是这个样子。（摊手）

狼：虽然本战中的顶级角色使用率还是居高不下，但相比起以往两作已经有所好转，不过没有 RC、AR、μ、PT 参战，你认为 CS2 的平衡性在三作中排第几位? 另外在野战时，日本玩家使用率最高的角色是?

姜：本作的平衡性算最高了吧，不过一面倒的情况比较多，谁先将对手推到版边就赢了。野战时，名人基本都用本命角色，而 Jin 在其他喊不上名字的玩家里面使用率最高。

狼：MK 摸到对方几乎就赢了一大半以及 NO 的 D 系起始技等，你觉得这样的平衡性没有问题吗? 四强里可是有两个 Noel 的说。



斗剧 2011 优胜角色

TSUBAKI = YAYOI

姜：萌大奶呀（笑），每作都会有些特别强的角色，本作是“凹”的时代喔。

狼：（喂）以凹制胜，还说平衡性没问题，作为国内惟一打进第二轮的选手，这样说有点不负责噢。

姜：有意见也没用啊，大家都互相凹，本次斗剧的比赛项目中，都以凹作为制胜的法宝。你看本次斗剧的项目里，都是对凹升龙，就看你敢不敢凹还是对手能不能猜到你要凹。

狼：真是一股不好的格斗风气（叹气）。

姜：CS2 也不例外呀，你看冠军**コナン**有老实防御过吗，都是凹，他在决赛和 NO 立回时就是你凹我凹（笑）。

狼：果然还是对平衡性有所不满。话说冠军是 Tsubaki，赛前估计没有人会想到吧。

姜：她在本作里就是对上大部分角色都没有不利。还有就是她用来凹招非常强力，因为有 D 系攻击的存在，所以打不中对手都可以派生，让凹招的风险降低了不少。

狼：据我所知，还有女性玩家用 11 打进本战，你觉得她是凭实力还是其他男性玩家故意放水的?

姜：真有实力，都参加预选了还会理这些吗? 不会因为是女玩家就放水这么笨吧。

狼：假如在比赛中遇到她，你有信心打赢吗?

姜：当然有信心，但对不上说什么都可以（笑）。

狼：本战不是采用抽签来决定自己的对手，根据以往的惯例，国外选手基本都被安排在死亡组，这点你怎么看?

姜：硬着头皮上，想要夺冠，最后还是会对上死亡组的对手。终于作了一个正面积极的回答（小声）。

狼：记得你在 CT 时期使用 13、CS 用 BA 参战，两者都是顶级角色，那为何在本作选用 VL 而不是 MK 或 NO 呢?

姜：因为用 VL 比 MK 那些顺手。我每作都有玩，所以知道其中一些细微的事，比如之前你说我不满本作，那是因为对战时就是对凹，我是觉得观赏性没以前高。

狼：原来如此，可是前两作角色的强弱悬殊太过明显了，从扎堆的 13 和 LT 就能看出来。

姜：1 对 1 看相性，为啥 AR、RC 等角色进不到本战，那是因为有 11，HZ 这些严重克制他们的角色在，玩家水平相当的情况下，大不利的一方几乎不可能赢。不过本作不好看是我个人的意见，你可能觉得好看呢（笑）。

狼：阿姜为 CS2 中的角色评评级吧。

姜：S：NO、MK；A：其他的角色；B：HK、PT；C：TG。

狼：对自己本次在斗剧里的表现满意吗?

姜：最后输的有点笨，空中受身时没开防护罩。

狼：那个地方实在是很可惜，不过看样子对手是故意赌一下你受身开不开罩的。

姜：嗯，当时有点紧张，确实没想到。

狼：从目前的变更点来看，新作中你会用哪个角色?

姜：不知道呀。说真玩了 3 作后开始想换新的 FTG 来玩，现在在等 P4 格斗版。

狼：（惊）不是吧? 作为国内 BB 界领军人物，说这样的话没有问题吗?



▲和日本玩家死磕过后，姜神（右一）和好友在料理店回复体力准备再战。

姜：这个不要写出来（紧张）。

狼：所以你从正面回答一下啊。

姜：还是 VL 吧。

狼：但是看变更点他被削弱了不少耶。

姜：等家用版发售了再说，玩不上说什么都白搭。

九兵卫乱入！

九：姜神感觉国内的 BB 水平和日本相比有哪些地方赶不上。

姜：主要是机台不够，玩家少是致命伤，香港这边玩的人也是个位数。比如你出去玩却只有一台机器，大家都在排队，新手和高手的实力差太远，新手想提高技术但瞬间就被高手虐杀，根本学不到什么，但又没理由要高手一直放水或者不打在旁边看。

狼：因为你说没人打，所以必定会有读者想知道你是怎么提高自己的游戏水平的。

姜：主要是在网上看日本名人的对战录像，看到新套路后就自己进练习模式练一下，这是国内大部分玩家的主要提升手段吧。

狼：专访接近尾声啦，请阿姜展望一下明年的斗剧。

姜：明年真的不知道，你看今年就 4 个项目，而且规模都变小了。

狼：年底不是还有一次 3D FTG 的斗剧吗?

姜：还不确定能不能开办呢。

狼：还有什么话想对国内的玩家说又或是传授一下经验技巧之类的。

姜：网上有一大堆华丽的连段演示录像，其中很多都只是为了帅气，实用度 =0，但大部分新人都先学这些花哨的东西，防守立回都很贫弱，对策更是严重不足。到了实战，拆投、中段技一个都防不住，哪有机会给你打连段，被对手揍到哭后就觉得游戏太难而放弃。

九 & 狼：哇，姜神燃起来了！继续继续 ~

姜：其实这都是自己练习的方式不对而造成的，建议初学者还是先去搞懂系统以及角色招式的性能，连段只要学几套实用的就行。至于确认、对策等方面就需要时间的积累，急不来。另外，打格斗游戏要精通一个角色是非常困难的，所以选好了自己的本命角色后就不要轻易换角色了，同时练多个角色更是造成实力无法提高的主要原因之一。

狼：辛苦了，那么专访到此结束，多谢阿姜对我们的支持与配合。

姜：大家要努力成为下一位斗剧选手噢（握拳）!

注：CT=BLAZBLUE CALAMITY TRIGGER　CS=BLAZBLUE CONTINUUM SHIFT　CS2=BLAZBLUE CONTINUUM SHIFT II

读编往来

兰州市耿家庄邮局99号信箱
游戏机实用技术杂志社
邮编：730000 Email：ucg@ucg.cn



插画：木仙&恶魔猫那娜

UCG全体小编们欢迎您到读编往来作客

★这期攻略多达6篇（另有1篇被砍）。其实呢，在杂志制作的过程中，又有《狂暴》、《丧尸围城2番外篇》、《黑暗之魂》、《芝麻街 从前有只怪兽》、《极限竞速4》等多款新作推出。就算编辑们做得过来，也没有多余的篇幅可以放下了。看过282期杂志上的《玩不过来！——下半年不可不玩的50款游戏》后，想必大家都明白这下半年有多么水深火热了。请各位做好被诸多大作轮番冲击的准备！

★Konami征文活动早已结束，但至今仍有读者发信过来，对于这样的投稿我们自然是欢迎的，不过这抽奖是肯定不能再参加了。目前尚有杨臻、WUWEICHEN1986、阿牛、王欢这4位朋友未将自己的中奖地址发过来，请以上4位朋友立即将自己的通信地址以Email的方式发过来。注意来信主题要是"中奖地址"，另外信中请附上投稿原文，以防有人冒领奖品。另外补充一句，281期"读编往来"中刊登的FC帝的正确名字是廖然，在这里向他致敬！

★上期关于是否取消光盘的调查，目前已经收到大量意见。这里就先不透露目前赞成和反对取消光盘的比例了，免得影响还未投票的人的思路。总之我们的改变一定会按照大家的意见来。本期调查继续进行，请各位来信将你的意见告诉我们。

@ Email 埃及猫：最近先是看到《零》新作登录3DS的消息，于是我把3DS列入了考虑购买范围，结果发现新作只是个外传，任地狱势必还会在Wii U上作文章，有种被抢劫的感觉，3DS继续待定。没多久又看到《火焰之纹章》新作登录3DS的消息，瞬间决定入手3DS。然后兴奋地看火纹新作的截图，先是看到Q版的地图人物，只是觉得有点可爱过头了，没太在意。然后看到了二维的人物图……往回看，反复确认标题，火纹新作确认无误……于是我突然有种看到了新版《红楼梦》的感觉……3DS到底买不买呢？

从本届TGS的形势来看，3DS确有复苏之势，老任为了这款掌机能在市场上站稳脚跟投入了大量资金，未来的一年中可谓是强作不断，而且现在又狂降1万日元。至少在我个人看来，只要这款掌机上有我感兴趣的游戏，我就会买它，像当初促使我购买Wii的原因就是因为《零 月蚀假面》，毕竟我们是为了游戏而买主机，不是为了主机而买游戏嘛。

@ Email 罗艺：验证一个玩家是否老了，最直接的方法就是看他喜欢的游戏有没有被炒冷饭。《生化危机》，中了！《潜龙谍影》，中了！《汪达与巨像》，中了！我，老了……

罗同学，你这让《最终幻想》、《勇者斗恶龙》、《传说》系列"FANS情何以堪啊……

那照您这么说，SE粉丝岂不老得很快？

@ Email 倪旭龙：关于八重樱外号分析，原来一个人在一个环境里竟然有这么多外号，佩服。小八：长者和领导对八重樱的称呼，八老师：新来的同事或下属使用，八姐：一般同事使用，萝莉：和八重樱关系很好的爱称，萝莉御姐：这是什么东西，是御姐的外表萝莉的心吗，这倒还好，要是萝莉的外表御姐的心，哦，罪过，我YY了。

其实八重樱还有另一个外号叫"萝莉大叔"，据她自己说是因为她有萝莉的外表和大叔的内心，就连聊天软件上的自动回复都是"大叔我去推萝莉了，剩下的萝莉们排队吧"……

本期流行游戏

《NBA 2K12》

华尔兹、天行者、金馆长

求你别签我！

——被弱旅森林狼队看中，正在接受谈判的华尔兹心里默念

《英雄传说 碧之轨迹》

金馆长、八重樱、九兵卫

这RPG怎么到最终章才去收集伙伴啊！

——发现喜欢的角色到最终章才能用到的金馆长表示极度不满

《FIFA 2011》

金馆长、华尔兹、洛克

你再耍我，我把《FIFA》当《街霸》玩你信不信？

——被金馆长"巴萨战术"玩得头昏脑胀的洛克愤怒地说

《乱闪神乐 少女们的真影》

洛克、金馆长、九兵卫

脱，还是不脱？

——游戏中穿泳装战斗会大幅下降防御力，想看泳装少女的洛克出击时都会苦恼不已

《职业进化足球 2012》

金馆长、一刀、华尔兹

他能力的确不突出，但也不能做成一废人啊！

——看到AC米兰中场球员加图索的能力值，米兰饭华尔兹不淡定了

本期名场面

自愧不如

编辑部里的九兵卫素来以"有爱"而著称，对于自己喜欢的东西，那是不管多少钱也要掏，因此后来逐渐被大家尊称为"九老师"。《新Love Plus》限定版3DS采用随机抽选方式的消息传来之后，众编纷纷猜测这下子一台主机估计要炒到4000人民币，只见九老师扶了扶自己的眼镜，淡定地说了句："多少钱都得买啊！"众编无不拜服。

没想到这次主机的火爆程度更胜之前，抽选结果发表的当天，日本拍卖网站上三台主机的价格不断攀升，从官方不到3万日元的价格一路飙升。特别是九老师心仪的爱花版更是奇缺，最高有6万5000日元即决依然被秒杀的记录(合人民币约5330元)，这下子即使是九老师也颤抖于11区宅男疯狂的购买力了。过了良久，只见九老师再次扶了扶自己的眼镜，颤巍巍地说了句："买还是要买的吧……"

小小破坏神（续）

某晚狼的朋友带着刚洗完澡不到5天的金毛去遛狗，半小时后却牵回来一只半边身子全是便便的臭狗，原来金毛在草坪上放风的时候闻到了其它狗的气味，于是就在气味的来源处，也就是便便的附近打滚，由于动作的幅度过大，朋友也没来得及阻止，杯具了。顾不上训斥金毛，把它赶进浴室洗澡，折腾了近3个小时，将身子洗干净、擦干、吹干后就已经是凌晨3点多，口头教育了金毛10来分钟，狼便趴床了。第二天早上，本以为经过了一夜的反省，金毛会老实一些，没想到狼的恶梦才刚刚开始。一进客厅，便看见垃圾桶里的各种杂物被分尸到干净的地毯上，狼见状后果断地和纱迦请了半天假。清理好现场，招呼金毛坐下正准备开骂，只见它一副知道自己做错了事低下脑袋忏悔的样子，狼又于心不忍，这时一只蜜蜂飞过，金毛便欢乐地追着蜜蜂嬉戏去了，留下已经石化的狼在风中凌乱……



■低着头、夹着尾巴、缩成一团，装！你就装可怜吧，小恶魔！

难产

每期杂志临近截稿时，负责小编寄语栏目的纱迦都要重复做一件事，那就是在工作群中不停地催促众编把自己的小编寄语交上来。由于此时众编们往往都在忙自己负责的栏目，于是各种拖延情况自然是少不了的。俗话说得好，写稿如同难产，删字好比割肉，于是就出现了这样一段对话：

纱迦："小编寄语啊小编寄语，大家抓紧！"

九兵卫："马上、马上，再等我十分钟！"

狼来了："正在写！"

洛克："难产中。"

天行者："吸气，呼气，吸气，呼气……"

胜负师："这个笑话可以，我笑了。"

Email Ghost：当我看见《怪物猎人3G》在3DS上的时候我心都碎了。当我看见3DS要出双摇杆时，我的蛋都裂了，我再也不相信爱情了……

如果你得知这个摇杆还需要一节7号电池时，是不是可以直接跳楼了。

Email domoya：UCG的版式是越来越华丽了，但还要在细节上下功夫，错别字问题是老生常谈了，还发现每次攻略部分的页眉处都没有游戏名称，如果不熟悉游戏的读者随便翻到一页攻略，不一定能知道这是哪个游戏的攻略，而别的栏目基本都有，不知为何没做统一要求，另外就是一些PS3或X360的攻略如果要出在专辑上就别在杂志上占页数了，有的时候照搬一下看着也挺没劲的，有主机的一般都会去买专辑的。哎，说了这么多杂志的缺点，肯定中不了奖了，我也不要奖了，发给我一张八老师的照片就行了。

说了这么多，似乎重点只是最后一句……

公主岭市 周盾：发现这半年里，贵刊重点关注介绍的几乎都是人气大作，并不去关注冷门一点的游戏。不过要知道冷门游戏也会有一批忠实的FANS，所以希望小编们时不时搬上来一两个这样的游戏来满足一下FANS的心吧！

冷门游戏也会关注的，只不过篇幅会小一点。另外我们的特企有时也会为大家回顾这些作品，例如281期的特别企划"无印良品 漏网之娱"。

大理市 王龙：我记得 265 期杂志中有个“圣诞节之玩家全攻略”的特别企划，可以说是与时俱进，而且还有“情侣游戏攻略”和“单身人士治愈游戏”这样范围极广的全面攻略。最让我敬佩的还是“圣诞追 MM 实用”攻略，它适用性很高，而且还可以让我们这些死宅出去活动活动。可最近都没看到这样的栏目，在 273 期的小编寄语中，纱迦也说过要做个愚人节特企，可不知道为神马没做。总之，希望小编们多做点这样的特企。

“追 MM 实用技术”这种特企大家要理性对待啊，虽然文中提到的部分细节有些参考价值，但是这个说到底还是娱乐为主。如果将其当成游戏攻略一样，追 MM 时一板一眼参照的话……

Email DICK：283 期杂志胜负师写的“成就攻略”中，我最有印象的几处全和奈落童鞋有关，这篇文章题头图（就是小编们合影的那张）的那位穿白衣服的是奈落吗？如果是的话我想说这件衣服有点显胖，还是去年那身 COS 小岛秀夫的行头比较有爱啊……再话说众编在灰机上吃曲奇的那段我第一眼也看成了“攻比受更有福”……还有就是奈落指着九兵卫的笔记本说“看看，境界差远了”那段，其实我觉得奈落的潜台词是：“看在你的境界在我之上的份上，也借我看看吧”，结果九老师不为所动，所以奈落同学果断采取强攻政策……

不是衣服显胖，而是奈落他……真的胖了……

我有傲娇属性么？从来没听人说过啊。关于变胖这个事，我想说：要用发展的眼光看发展的事物，瘦人可以变胖，胖了还可以变瘦嘛。有一天你会发现——奈落怎么又瘦成这样啦！

坦然面对这一现实吧奈落，发福只是你步入中年的第一步，下一步就是谢顶了！

胡说！我是永远 18 岁的美青年！

Email 徐龙：我终于把《爱丽丝 疯狂回归》打通了，太不容易了，足足死了 500 多次。不得不说跳跃部分太变态了，幸亏爱丽丝本人会 4 段跳，奎爷只会 2 段跳，所以估计奎爷来仙境里也活不长，只能待在奥林匹斯……

我脑补了一下奎爷身穿蓝色洋装梦游仙境的场景，突然觉得整个人都风中凌乱了……

八老师您口味太重了 orz。

长沙市 汪泉：致不幸损失了 50 元的八重樱，你难道不知道金毛“小时候是魔鬼，长大后是天使”吗？养狗是很需要耐心的，50 块钱仅仅是个开始呀，呵呵～有机会发几张你和金毛的合照呀！

这一说法在接金毛宝宝回来的第一天就从宠物医院的医生口中听说了，它的战斗力正在随着年龄的增长而进一步提升中，现已有 PS3 手柄、电吹风、遥控器等物惨遭毒口，相比之下 50 块钱真不算什么了 orz。不过既然养了狗，自然也有被狗折腾的觉悟，只能期待它早日转变成天使吧！

特别调查

随着互联网的不断普及，视频内容已经越来越不足以成为游戏杂志的卖点。一直以来都有读者建议我们去掉每期杂志附赠的光盘，将光盘的制作成本转为增加杂志的页面，从而进一步提高 UCG 杂志的专业性和可读性。作为读者的你，是否认同这种改版建议？请把你的意见发给我们，这将成为我们杂志进行改版的重要依据（请注意：就算取消光盘，我们也会继续保持在 E3、TGS 等特刊中附赠视频光盘的传统）。我们会在这次调查来信中随机抽取 3 名幸运读者，赠送一台 PSP 或 3DS 作为特别奖品！意见征集截止到 2011 年 10 月 30 日，赶紧行动吧！





只需要花一点时间将你的改版建议发给我们，就有可能成为获得掌机的幸运儿哦！



Email 杀戮之病：诸君，我喜欢丧尸游戏；诸君，我最喜欢丧尸游戏；在这个世界上所有的丧尸游戏我都十分喜欢；喜欢一次齐射伴随着轰隆声把丧尸们炸飞；看到丧尸被炸到高空中、被有效发射的炮弹炸得四分五裂后心中无比愉悦；喜欢操作着虎式坦克装备的 88mm 炮把丧尸阵地击毁，用 MG42 打四处逃窜的丧尸时心中无比高兴；诸君，我期待着丧尸游戏，一场像地狱一样的丧尸游戏……可是为什么，当我看到《链锯甜心》的新闻后，我居然做梦梦到我自己变成了丧尸，被穿着啦啦队队服的美少女追杀？我多年的喜好难道就要被如此无情地逆转了吗？

所以说，在丧尸与美少女两者之间，你最终选择了后者么……

来信前半部分改编自《HELLSING》中少校的激情演讲，倒是蛮有气势的；至于后半部分……我个人不做评论。

以前都是玩家们为保护弱小女性而杀丧尸，但《链锯甜心》似乎是让某些男士体内的斗 M 基因觉醒了。



Email 杨霖：上星期的语文测验成绩出来了，前面还做得挺好，一看作文，35 分，不合格啊！看看评语：“难道你想让诺爱尔穿越去研制炸药吗？”再看看原文，除了一段之首写的是“诺贝尔”外，通篇都将“诺贝尔”写成“诺爱尔”。我无语了！好好的一篇 45 分作文，竟被“软妹”糟蹋成 35 分，我那个恨啊！我发誓再也不用诺爱尔了，改用 μ12 了！

我很想知道知道你在写这篇作文时是怎样一个不由自主的精神状态……估计是熬夜打 BB 处于梦游模式吧。

从你作文的评语推断，你的老师也是一名 ACG 人士？不如趁机搞好师生关系哦～

Email xliyapeng：我建议把杂志的价格变为十元最合适。因为十元购买起来比较方便不用准备零钱，也不用找钱。

这绝对不是你的真实理由，因为不用找钱的定价还有很多选择，比如 5 块、20 块、50 块和 100 块……

Email 群狼雪域：吾尝夜观天像，登苍山，及云岭，以望其气；阅星盘，查周易，掐指算得吾与金馆长命格大合！乃良友之命！今欲求金馆长微博或扣扣，望能与之结为良师益友。或幸能于月广星稀之夜，携金馆长把酒当歌，促膝畅谈家国之大事，共究国之兴衰成败之纪。仿如苏子泛舟，于清风明月间，共诉心声，彰机友之情。请必发我金馆长之扣扣或微博，不胜感激涕零！

昨日天相微斜，北方有蓝紫二气，直射牛斗之间，吾见天地茫茫，唯此二气，浩浩渺渺，不盈不缺，遂知此二气不俗，遍查星象图卜之书，闻稷下邹衍有云：蓝紫冲牛斗，大友频至，不可慢也。今日甫来，观君之书，正合邹衍大师神算，古人诚不余欺哉！然交友之道，非期期与之，非时时会之，心之所交，虽隔万里，虽无音信，心之为友，不亦快哉！君志向在国，吾志向在野，君可求大道，而吾上奉阴阳百家之学，吾笃信：国之成败兴衰，天数也，岂能论之！

金馆长终于找到他失散多年的兄弟了！

Email 李凯文：为什么！为什么《NBA 2K12》这么早就出了！不是还在停摆中呢吗！这种时候不是应该先出个《NBA2K11·猛将传》之类的吗？

这位读者别激动，NBA 是停摆了，但 2K SPORTS 的钱还是要赚的。放心，本作比起“猛将传”可是要厚道许多哦。

青岛 周海滨：我是一名高二学生，明年就要高三了，请问想当一名小编需要考大学时选择什么专业？我想提前准备！小编们都是学什么专业出身的呢？

你好，首先赞一下你的精神。想成为一名杂志编辑，基础文字功力是必不可少的，不一定非得选择某某专业，人的文字功力积累其实是长久持续的过程。至于 UCG 的小编嘛，大家的专业是五花八门，比如小八我就是学环境工程的、九老师是学电子科学技术的、纱迦是学化学的、奈落是学日语的、洛克(竟然)是学美术的……

魂淡，“竟然”是什么意思？

Email MADAO：记得前几期杂志上有编辑介绍了一款《凯瑟琳》中美貌小三金发凯瑟琳的手办，令我相当之心动，厚着脸皮求问她的价格和购买途径，望小编们赐教。

这款凯瑟琳的手办售价 7800 日元，会在明年 2012 年 1 月发售。比较便捷的购买方法就是上淘宝啦，找一家信用度高一些的模型店购买即可，目前本品的预定价格约在 480 元人民币左右。

Email red：在微博上看到了九兵卫老师私养的 DD 人偶 akira，我忍不住不厚道的笑了……想必九老师也一定看到 Dollfie Dream 要新出的黑红 Saber 了吧？九老师打不打算也收一只呢？



……（痛苦地将脸扭向一旁）。

九老师不是 Saber 死忠，自然要犹豫一下。假如是爱花出 DD 人偶的话，呵呵……

弄死我算啦！

擦肩传说



广州市 黑曜：又到金秋十月，十月的头等大事自然是我们可爱的祖国的生日，再接下来的就是各大新番的开播啦！不过望着那密密麻麻的新番名单，我就觉得头晕脑胀，恳求编辑部的动画宅们推荐几部佳作呀！

现在十月新番刚刚开播，根据往年经验来看，开篇不错后面却烂尾的作品也不再少数，因此本期就推荐佳作还为时过早。打个小广告，在下期杂志的“多边共享”中，编辑们会点评十月番中值得一看的动画，敬请期待。

目前可以确定绝对会是神作的是《Fate/Zero》，不过相信绝大多数动画宅都不会错过本作吧，笑。

3DS 的精髓



一刀有话说 Vol.39（特别版）



结合网友们的投票结果，编辑们经过讨论，“游风艺苑”月度最佳评选第7轮，也就是9月份的获奖情况已经出来了。

优胜奖：漫影 1000L 数位板（价值 980 元）

获奖者：琛 · 美弟奇（昆明） **作品：**7 号《萨菲罗斯》

而获得参与奖的 8 名作者及作品分别如下：

K.LL（上海）	作品：1 号《红蝶 & 刺青之声》	韦煜（深圳）	作品：9 号《无限月读》
木子翔（重庆）	作品：2 号《爱丽丝 VS. 奎托斯》	BWmk2（临海）	作品：10 号《王元姬》
绘鸟（郑州）	作品：4 号《黑岩射手》	梁军（北京）	作品：11 号《不倒战士》
JS 桑（上海）	作品：6 号《猎天使魔女》	K.LL（上海）	作品：12 号《红蝶》



他们将得到价值 30 元左右的精美 ACG 周边书籍。

好了，以上就是我们 9 月份评选活动的获奖情况。

在拿到本期杂志时，大家将会在我们的官网 ucg.cn 上看到“游风艺苑 2011 年 10 月最佳作品评选”的投票页面（届时首页将在显著位置提供投票页面的链接）在该页面上，除了投票工具外，我们还为大家准备了本月 AB 两期杂志所刊登的这 12 幅作品的原始大图下载链接，这些图通常比光盘中附送的标准电子版要大出不少，大家可免费下载。期待各位的参与！

为了便于大家做出选择，我们这里放上 10 月候选作品的缩略图，期待各位参与网络投票：



总第 283 期（2011 年 10A）
作品：《狐仙》
作者：神月（南宁）



总第 283 期（2011 年 10A）
作品：《QQ 仙侠传》
作者：韦煜（深圳）



总第 283 期（2011 年 10A）
作品：《TGS 足球友谊赛》
作者：陈志远（珠海）



总第 283 期（2011 年 10A）
作品：《铠甲勇士》
作者：PENGUINX（广州）



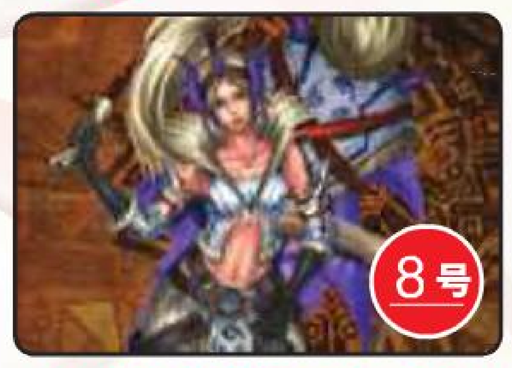
总第 283 期（2011 年 10A）
作品：《猎人》
作者：梁军（北京）



总第 283 期（2011 年 10A）
作品：《Flash 风八拼一》
作者：贺笑恒（北京）



总第 284 期（2011 年 10B）
作品：《Capcom 英雄》
作者：张舒扬（北京）



总第 284 期（2011 年 10B）
作品：《麒麟装猎人 MM》
作者：joy（厦门）



总第 284 期（2011 年 10B）
作品：《战争机器 VS 豪鬼》
作者：PENGUINX（广州）



总第 284 期（2011 年 10B）
作品：《梦想漫画家》
作者：八望龙崎（杭州）



总第 284 期（2011 年 10B）
作品：《拟人 3DS 娘》
作者：EXAM（香港）



总第 284 期（2011 年 10B）
作品：《外星人设定稿》
作者：kazuya（南京）

上海市 汪洋：看到众位小编的日本游记，有一个问题深深地困扰着我：马肉这种红肉的口感到底是怎么样的？因为我印象中像是猪和牛这种动物的生肉都是蛮韧的，需要用刀去切，光用口咬吃起来不费劲么？

生马肉味道还是很鲜美的。关于马肉刺身事件我想还是应该解释一下，其实我之前也就在大阪吃过一次马肉刺身，当时记得是红白相间颜色很浅，口感筋道，很鲜美。TGS 期间我们吃饭时上来的刺身我也没多想，以为是马肉的其他部分……没想到……那不是马肉！结果落得遗笑万年，百口莫辩，实在是无语凝噎啊……（泪光闪闪）

卖萌无用！

如果你喜欢 UCG，不要容忍任何一个缺点；如果你讨厌 UCG，请在这里发泄你所有的不满！

本期大奖



1名

北通 MVF 球王 2 无线六轴震动手柄

一等奖 2名



北通MVF特洛伊无线震动版手柄

二等奖 3名



北通原生铜HDMI高清线

9A 互动信箱礼品名单

大奖 北通MVF球王2无线六轴震动手柄
北京 高武先

一等奖 北通MVF特洛伊无线震动版手柄
广州 陈宁板　福州 王刚祥

二等奖 北通球王2震动版
武汉 刘克行　西宁 吴佩宁
上海 张 俭

三等奖 北通USB数据线312
上海 冯达庆　上海 贾林江
深圳 陈翰邦　南京 梁达庆
沈阳 周子俊　石家庄 马晨鸣
重庆 张密林　安庆 李葆昌
成都 黄子强　合肥 徐浩安

三等奖 10名



北通原生铜USB高速数据线

本期问题

1. 说说你对本期杂志的总体印象和优缺点。
2. 你有没有玩过本期制作攻略的这几个游戏，请评价一下这些攻略的质量。

友情提示：如果只对某一主机的周边感兴趣，请在来信中特别注明，我们会尽可能地为你调配。

1 电子邮件：ucg@ucg.cn
2 邮政信件：兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社　邮编：730000

邮购信息

请大家务必写清自己所要购买的杂志期号和数量，地址、联系电话务必详细、字迹务必工整。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未收到，请及时与杂志社用电话或 Email 联系。

游戏 · 人

《游戏 · 人》读者服务部现提供以下邮购服务：

邮购地址：兰州市邮政局东岗 99 号信箱 《游戏 · 人》读者服务部(收)



邮政编码：730020
电　话：0931-8674805
Email：gamers@263.net

《游戏 · 人》42 辑、43 辑，定价 16 元。《游戏光环 DVD》14、15 辑，定价 12 元；第 31 辑，定价 8.8 元。《如龙 3》特辑、《未知海域》特辑，定价 12 元；《游小说》第 7、10、13、19 ~ 23 辑，定价 9.8 元；第 26、27、29、30、33、36 辑，定价 12 元。《Xbox 360 专辑》第 13 辑、第 14 辑、第 15 辑，定价 32 元。《PS3 专辑》第 11 辑、第 12 辑、第 14 辑、第 15 辑，定价 32 元。《游戏光环 HD》第 2 辑，定价 24 元；第 3 辑、第 4 辑，定价 19.8 元。

掌机王 SP

目前《掌机王》读者服务部现提供以下邮购服务：

邮购地址：兰州市邮政局东岗 1 号信箱 《掌机王》读者服务部(收)
邮政编码：730020
电　话：0931-4867606
Email：pgking@263.net



《掌机王 SP》第 14、15、22 辑，以上每辑定价为 12 元。《掌机王 SP》第 34、41、43、46、55 辑、第 62、63、65 ~ 69、71、74、75、77 ~ 79、83、84、88 ~ 92 辑，定价 8.8 元。《掌机王 SP》第 96、97、104 ~ 115、130、131、133、135、148、154 ~ 158 辑，定价 9.8 元，159、160、162 ~ 165、168 辑，定价 12 元。《掌机王 SP》第 103、151，定价 14.8 元。《掌机王 SP》第 164、167 辑，定价 16 元。《NDS 专辑 Vol.2》，定价 25 元，《NDS 专辑 Vol.5》，定价 28 元。《口袋玩家》第 3、11、15 ~ 20、28、29、38、40 ~ 47 辑，定价 16 元。《PSP 专辑 Vol.3》，定价 25 元。《PSP 专辑 Vol.6》、《PSP 专辑 Vol.9》、《PSP 专辑 Vol.10》定价 28 元，《PSP 专辑 Vol.12》、《PSP 专辑 Vol.14》定价 32 元，《NDS 宝典》，定价 28.00 元。《怪物猎人狩猎志 Vol.4》、《怪物猎人狩猎志 Vol.6》、《怪物猎人狩猎志 Vol.8》、定价 12.00 元，《怪物猎人狩猎志 Vol.11》，定价 18.00 元。《卡牌 · 桌游》第 9 ~ 12 辑，定价 15 元。

游戏机实用技术

目前杂志社有以下几期杂志可供邮购：

邮购地址：兰州市耿家庄邮局 99 号信箱 游戏机实用技术杂志社



邮政编码：730000
电　话：0931-8668378
Email：ad@ucg.cn

总第 203 ~ 206 期、总第 210 期、总第 211 期、总第 213 期、总第 215 期、总第 271 ~ 276 期、总第 278 期、总第 279 期、总第 281 期、总第 282 期、总第 284 期，定价 12 元 / 期。总第 220 期、总第 223 ~ 226 期、总第 232 期、总第 233 期、总第 235 期、总第 246 期、总第 247 期、总第 251 ~ 253 期、总第 257 期、总第 260 期、总第 262 期、总第 265 期、总第 266 期，定价 9.8 元 / 期。总第 229 期、总第 254 期，定价 15 元 / 期。总第 137 · 138 期、总第 207 期、总第 212 期、总第 267 · 268 期，定价 19.6 元 / 期。总第 277 期、总第 280 期、总第 283 期，定价 18 元 / 期。

动漫游工作室

动漫游工作室现提供以下邮购服务：

邮购地址：兰州市邮政局雁滩分局 37 号信箱 动漫游(ACG)读者服务部(收)
邮政编码：730010
电　话：0931-8663118
Email：acg@vip.163.com



《安卓专辑》第 1 辑，定价 32 元；《龙天动地 怪物猎人官方画集》，定价 38 元；《美少女模型年鉴 2011》，定价 32 元；《真 · 三国无双 6 官方设定集》，定价 42 元；《传说系列编年史》，定价 42 元《潜龙谍影和平行者设定集》，定价 42 元；《生化危机终极档案》，定价 45 元；《最终幻想 20 周年完全档案 战斗篇》，定价 39.8 元；《塞班智能手机宝典》第 2 辑，定价 28 元；《潜龙谍影 和平行者 官方攻略 & 剧情小说》，定价 22 元；《东方同人绘》，定价 38 元；《梦幻之星 携带版 2 艺术珍藏》，定价 38 元；《怪物猎人同人画集》，定价 38 元；《怪物猎人 3 官方小说 闪光的猎人》第 1、2 辑，定价 9.8 元 / 辑；《怪物猎人 2 官方小说 疾风之翼》第 1、3-5，定价 9.8 元 / 辑；《爱图 e 族》第 11、24、26、27、28 期，定价 19.8 元 / 期；第 29-32 价：22 元 / 期；《模魂志》第 42、43、44，定价 15 元 / 期，第 60、61 期，定价 18 元 / 期。

EDITOR'BBS

小编寄语

努力工作，拼命玩！



从东京塔之上远眺整个东京市区

摄影：九兵卫

胜负师

［铂］上期的TGS游记《东京成就攻略》中留下一个彩蛋，不过好像留得比较“蛋疼”，还无人发现，那就是成就点数加起来不是1000点，而是999点，意思是“有一点不完美”。事实上，所有的事情几乎都有那么一点不完美，这样才有“下一次会更好”的憧憬与希望。

［金］因为杂志制作周期的原因，国庆假期只是三四天，其中一天还有广州漫展的采访任务。个人对展会的组织工作有些意见，主要是展位之间的距离太窄，入馆人数又太多，没有给COSER设置专门的拍照区，EVENT活动也没有所谓的观众席，造成的结果就是挤！挤！挤！一味看重收益，牺牲的是观众的体验。这样的展会，脑海里除了“众众众众”还能留下些什么呢？

［银］去年有一个半月没有拿过一个白金，而这一个月也是一样，尽管大作不断涌现，但却提不起劲儿。我发现杯友们也有这样的情况，聋达人CopyL将其称之为奖杯迷的“低潮期”，需要一定的调整才能重返状态。

［铜］可能是为调整状态，也可能是猎奇，这星期看了几部国产电影，里头倒也有些还过得去的。比如《万有引力》的第一个故事“邂逅”感觉就挺不错。如果也有一个人博十六分之一的几率在等着你，那该是件多幸福的事情啊！一句话：珍惜缘分，别让她在指间溜走。

本期个人签名

昨晚梦到小时候奶奶做的红烧肉，醒来时发现再也吃不到了……

狼来了

【工作】电脑老是开不了机，让网管来检修后得知硬盘有点报废的迹象，想想前段时间九老师的硬盘损坏几乎丢失了所有的工作资料，吓得狼赶紧把工作资料备份到单位的服务器上。

【生活】近来特别想喝珍珠奶茶，无奈单位附近只有那家可恶的一品轩，士可杀不可辱！我忍！某天在自家附近遛狗时随意换了一条路线，没想到该条路上就有奶茶的专营店且口味不错，撒花！

【宠物】金毛宝宝很调皮，趁家里没人的时候翻了三次垃圾桶，前两次都在一气之下直接用手掌拍它的脑袋，不过它的脑袋实在是太硬了，结果左右手掌分别淤青了一阵子……吸取了前两次的教训，看来硬的不行只能用软的，在金毛第三次犯错后，狼盘腿而坐并以严肃的语气喊金毛面对面地坐下，接着以家长的口吻对它说教，没想到说着说着它就一边用委屈的小眼神看着我一边用爪子轻轻地挠我的手，那样子就像在说：“别生气，人家知道错了。”不带这样卖萌的啊混蛋！

本期个人签名

养狗后，挫败感达到了人生的巅峰。

华尔兹

※10.1期间去了趟香港，除了将心仪已久的两件BAPE带回家外，最大的收获是吃到了最正宗的意面，记得小时候吃过一种最正宗的，之后在任何西餐厅、快餐店吃到的味道始终不对，更别提编辑部楼下那吃到腻的所谓意面了。香港这顿，满满一大碗，吃得我真是泪流满面，下次一定还要再次惠顾。还有就是香港人的服务态度确实没得说，虽然语言有点障碍，但无愧于购物天堂的美誉，只是一天的行程磨破了我的脚皮。

※《NBA 2K12》发售当日，为了第一时间入手，下班专门跑去取，结果路程远比我想的复杂，东绕西绕了半天，连打车带地铁的花销早就顶了两次的邮费。结果回到家里已经是睡觉时间了……

※某日华尔兹与同住一楼的九老师等电梯，电梯一到华尔兹就往里冲，里面的小姑娘不知怎的硬是把开按成了关，差点把我给夹死，远处九老师推推眼镜笑而不语，好像一切都在他计算之中……九老师，我这可是救了你一命啊！

本期个人签名

华尔兹想去华尔街看看……

奈落

大家都说我胖了，这是个事实，我比之前胖了25斤。所以说世上的事是动态的，瘦的人一两年就可以变胖，输着的棋几步或许会走赢，万年好人的阿宅说不定哪时候就有了妹。多说无益，我此刻的心情就像八神庵死后留下的那句话。

本期美剧新番《疑犯追踪》和《史前新纪元》感觉不错。日剧新番月9《我无法恋爱的理由》正剧预感强烈！果然秋季进入了多媒体激爽期。

近日N多游戏大作，无法不买，加上11月初白色3DS和《马里奥》新作，再加上12月PSV……借用纱迦一句话，“就算是钱打的身子骨也扛不住啊”！不过看看身旁——像巴勒斯坦老人担忧巴以局势一样神色凝重地观望着准备预定“《Loveplus》限定版3DS”的九老湿，这点小钱儿算个啥哟。

【接上期】在付给医生昂贵的“报酬”之后，手术终于开始了。从麻醉中醒来，她摸了摸脑后的纱布，一切似乎都没变，一切又似乎都变了。

她如愿变成了一个“正常”的女孩。她发现不用背对着他偷偷观察，反而更能接近他。他也是一个聪明的男孩，早已明白她的心思。他借书给她，可怜的书无非是个无言的红娘，为两个人的三言两语并肩而行提供理由。在某个情难自禁的放学后，他终于将女孩揽入怀中，她庆幸自己的牺牲换来了正常，否则此刻托着她后脑的他的手，会碰到另一只眼睛。他也会吓得魂飞魄散吧。第二天他照常借了一本书给她，神情却仿佛一切都没发生过。她猜想他只是介意师生关系，但是他越来越冷淡，一个星期四的早上，他辞去了工作再没回来。她连书都没来得及还，还要接受彼此再无交点。这是她第一次明白男人，这也确实是平凡女孩都要经历的。【下期大结局】

本期个人签名

悠然见南山



【游戏光环HD】为了制作《游戏光环HD》TGS高清收藏版，又是连续几天几夜没怎么休息好。之前因为光盘容量问题而一再精简，而这次是重新剪辑的完整加长版东京游记＆展台秀，还有众多小编亲自试玩的新作影像，全程高清并配以解说和字幕，感兴趣的同学务必找来看一看哦！

【动画】10月新番陆续开播，除了那些大家都看的主流热番，小九个人倒更是喜欢MADHOUSE的《花牌情缘》这部作品，无论是画风还是故事取材都非常清新且独特，推荐！

【采访】国庆去广州专访了远道而来的绿川光和今野宏美。和绿川的接触让我知道了什么叫十年如一日的敬业，而今野宏美给我的感受是——这人在生活中的声音怎么也和动画中一样又娇又萌啊？毫无违和！

本期个人签名

忙到焦头烂额……



★国庆节期间把终身大事办了。得知本人结婚的消息，不少朋友都发来了贺电，其中好多人都以“解开成就”作为庆祝语，果然是深得我心。感谢大家的祝福，顺便祝各位还未成家的游戏迷早日找到自己生命中的另一半！

★国庆节期间还赶上了重阳节。重阳节自然是要登高的，“遥知兄弟登高处，遍插茱萸少一人”，说的就是重阳节。不过当天天公不作美，时不时地淅沥一些雨珠。更恐怖的是因为登高的人过多，政府从下午4点半开始进行封山。于是我们只能回家狂吃各种美味价肴了。不过尽管如此，这也是我近十年来过得最愉快的一个重阳节。

★国庆节前去了趟香港。在路上坐地铁时看到有人吵架，听了半天是这么回事儿：一小伙上地铁时一张大钞落入地铁和站台之间的空隙，一中年男子声称见其手一招就把钱吸了上来，便问他是不是超人，小伙抵赖不认，爆发了争吵。把这个事儿发到网上，结果反响颇为热烈，不少人问我此事的后续结果如何。其实我后来到了站就下去了，因此我也不知道结局是什么，只记得下车时小伙情绪很激动。

本期个人签名

终于解除人生的重要成就！



★十一长假恰逢台风过境，于是几天假期全都是在家里望着窗外的雨帘发呆中度过。不过我并不讨厌这样的日子，下雨时的清爽空气对我的脑子也是一种营养剂，说是发呆其实大脑中的某一块区域却在天马行空地胡思乱想。虽然想过的内容一觉醒来就忘得差不多了，但偶尔让思维这样发散一下并不是坏事。

☆偶然中翻到一篇关于岛田庄司近几年作品的评论，笑得我前仰后合。范达因曾经说过：“一个作家不可能写出六部以上的优秀侦探小说”，这句话基本可以套用在绝大多数推理小说作者的身上，被尊为“新本格派小说的开山鼻祖”的岛田庄司也不例外。虽然他的每一本新书我都会买回来读，但失望一直是远远大于感动。之所以还会继续购买，一方面是惯性所致，一方面确实也在期盼着岛神能够再创《占星术杀人魔法》之辉煌。至于愿望能不能化为现实，只有有待时间去见证了。

★《CSI LV》篇换了新老大，不错，我喜欢。

本期个人签名

爬格子这种生物中，以怪人居多。至于你信不信，反正我是信了。



★国庆时错峰出行是明智的，不过在家呆了两天后，还是忍不住到附近玩了一圈。踩了一两个景点。虽然所选的地方人不算太多，不过还是排了一个多小时的队才坐上缆车，到达山顶。在黑压压的人头中实在感受不到旅行的惬意，最大的收获反而是途中的一座教堂。不知何故，原本腰酸 腿疼的我，在安静神圣的教堂中静坐了半个小时后，感觉全身受到了洗礼般重新焕发了生机，恢复体力的效果远远超过中午时的吃饭休息。

★这几日出行的另外一个惊喜是本市某个正在试运营的旅游式综合休闲街区，整个地方就像一个湖畔的别墅群，所有餐馆都是建造在人工湖畔和小河边的独栋建筑。晚上坐在湖边，秋风拂过湖面，带着一丝凉意。由于知道这个地方的人还不多，所以毫无国庆时其他地方人潮涌动的嘈杂。坐在湖畔的台阶上看了一场免费的精彩水秀表演，结束时绚丽的烟火在眼前绽放。从未如此近距离地看烟火，还真有点担心火花会落到自己的脸上……

本期个人签名

两个人的花火。



看到八重樱、奈落、狼来了等同事纷纷养起宠物，和洛克同宿舍的龙飞（《模魂志》编辑）也心里发痒，一个劲地怂恿洛克和他一起“包养”一只宠物，不过当话题进行到养什么宠物时就遇到了麻烦——养狗吧，还要每天带它出去散步，太麻烦；养猫吧，怕乱抓乱跑；养兔子之类的小动物又怕被“大胃王”金馆长给暗中解决了。经过一番精挑细选后最终决定养只不太费精力的乌龟，可当两人到淘宝上查看相关道具时，顿时被高昂的价格给震住了，于是养宠计划也随之作罢……

这段受《掌机王SP》的撺掇影响也开始沉迷三国杀，虽然这款桌游从去年开始就断断续续地玩，不过因为都在网战的关系也没太过沉迷。而面杀时情况就不太一样了，在第一局场面还未明朗化时，当任主公的玩家都是“看脸”杀人，嘲讽度较高的几位同事自然无法幸免。话又说回来，在这种欢乐的气氛中用来打听八卦是再合适不错了（笑）～

本期个人签名

该重新考虑明年是否要换iPhone 5了……



国米对那不勒斯那场比赛结束后，我上网查了查评论，结果发现网上评论很搞笑：几名御用专家评论说日本天王长友佑都表现不佳，其实这倒没什么，谁都有状态不好的时候，让人批评两句也属正常，但是紧接着评论就变了味儿，几位专家学者力图通过这场比赛证明日本球员的能力非常一般，中国的某某球员踢那个位置其实更好云云……我想说，好吧，只要你们说的那名球员在梅阿查站上5分钟还没有被全场山呼海啸般的呐喊震撼得瘫倒在地，那么他这场比赛就可以打6分了。

馆长的好友，拳皇盟KOF13区版主spelliu赴法国留学，在巴黎漫展中试玩《格斗之王XIII》家用机板过程中意外遇到了人送外号“KOF法国爆料帝”的Frionel，超级热情的一个法国人，除了机密内容不能说之外可谓知无不言言无不尽，而且实力很强，结果就是刘版主获得了大量关于性能调整的一手情报，之前谁跟我说法国人全都是冷淡型的来着……

那些批评郭德纲和德云社的人有没有想过，为什么德云社演出的黄牛票能炒到那么高的价格还一票难求，而您们的演出只能在电视上放还让人一看就想转台呢？别跟我解释说是因为群众缺乏艺术鉴赏力，小心我们人民群众扔拖鞋。

本期个人签名

“你道德和伦理都出了问题！”“哪个太监说的！”

NEW GAME SCHEDULE

新作发售表

本表所收录的游戏发售时间为
2011.10.10-2012.03.31

红色字体为注目游戏
橙色字体为下载游戏
蓝色为不同区域版本

■ 推荐度由高到低依次为 S、A、B、C 级。

今年的年末游戏狂潮从十月份就开始了，无论是《皇牌空战 突击地平线》还是《极限竞速 4》、《蝙蝠侠 阿克汉姆城》、《战地 3》、《最终幻想 零式》，几乎每一款都是不可错过的重量级大作，玩家不但要合理分配时间，另外还得管好自己的钱包。另外《黑暗之魂》的中文版也将在十月中旬正式发售，喜欢挑战自我的玩家千万不要错过这款佳作！

XBOX360

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2011 年 10 月					
11 日	皇牌空战 突击地平线	Ace Combat：Assault Horizon	NBGI	射击	美版
11 日	丧尸围城 2 番外篇	Dead Rising 2：Off the Record	Capcom	动作	美版
11 日	极限竞速 4	Forza Motorsport 4	Microsoft	竞速	中文版
16 日	小龙斯派罗大冒险	Skylanders：Spyro's Adventure	Activision	动作	美版
18 日	蝙蝠侠 阿克汉姆城	Batman：Arkham City	Warner Bros.	动作	美版
18 日	模拟人生 3 宠物	The Sims 3：Pets	EA	模拟经营	美版
25 日	迪士尼 宇宙	Disney Universe	Disney Interactive Studios	动作冒险	美版
25 日	战地 3	Battlefield 3	EA	主视角射击	美版
25 日	舞蹈中心 2	Dance Central 2	MTV Games	音乐	美版
25 日	Kinect 运动大会 第 2 赛季	Kinect Sports Season Two	Microsoft	体育	美版
27 日	Muv-Luv	マブラヴ	5pb.	文字冒险	日版
2011 年 11 月					
1 日	黄金眼 007 重装上阵	GoldenEye 007: Reloaded	Activision Blizzard	射击	美版
1 日	指环王 北方战争	The Lord of the Rings：War in the North	Warner Bros.	动作角色扮演	美版
1 日	索尼克 世代	Sonic Generations	SEGA	动作	美版
8 日	COD 现代战争 3	Call of Duty：Modern Warfare 3	Activision	主视角射击	美版
8 日	潜龙谍影 高清收藏	Metal Gear Solid HD Collection	Konami	动作	美版
10 日	速写之脑	INSTANT BRAIN	Cave	文字冒险	日版
10 日	迷宫 X Blood 重装上阵	迷宮クロスブラッド リローデッド	角川 Games	角色扮演	日版
11 日	乐高哈利波特 5–7 年	LEGO Harry Potter：Years 5–7	Warner Bros. Interactive	动作	美版
11 日	上古卷轴 V 天际	The Elder Scrolls V：Skyrim	Bethesda Softworks	角色扮演	美版
15 日	刺客信条 启示录	Assassin's Creed：Revelations	Ubisoft	动作	美版
15 日	Kinect 迪士尼乐园大冒险	Kinect：Disneyland Adventures	Microsoft	动作	美版
15 日	黑道圣徒 3	Saints Row: The Third	THQ	动作冒险	美版
15 日	极品飞车 亡命天涯	Need for Speed The Run	EA	竞速	美版
15 日	光环 战斗进化 周年纪念版	Halo：Combat Evolved Anniversary	Microsoft	主视角射击	美版
17 日	终极漫画英雄对 Capcom 3	Ultimate Marvel vs. Capcom 3	Capcom	格斗	美版
17 日	滑头鬼之孙 百鬼缭乱大战	ぬらりひょんの孫 百鬼繚乱大戦	Konami	格斗	日版
2011 年 12 月					
15 日	最终幻想 X Ⅲ -2	ファイナルファンタジーXIII-2	Square Enix	角色扮演	日版
17 日	苍翼默示录 连续变幻 EX	ブレイブルー - コンティニュアムシフト エクステンド	Arc System Works	格斗	日版
22 日	无双大蛇 2	无双 OROCHI2	Koei Tecmo	动作	日版
2012 年 1 月					
19 日	御姐武戏 Z 神乐	お姉チャンバラ Z ～カグラ～	D3 Publisher	动作	日版
26 日	装甲核心 V	アーマード・コア V	Fromsoftware	动作	日版
2012 年 2 月					
16 日	二进制领域	バイナリードメイン	SEGA	动作射击	日版

其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2011 年内	格斗之王 X Ⅲ	格斗	2012 年内	龙之信条	动作

Nintendo DS

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2011 年 10 月					
13 日	超级涂鸦少年	スーパースクリブルノーツ	Konami	动作	日版
2011 年 11 月					
10 日	拓麻歌子收藏	たまごっちコレクション	NBGI	益智	日版
11 日	乐高哈利波特 5–7 年	LEGO Harry Potter：Years 5–7	Warner Bros. Interactive	动作	美版
17 日	海贼王 巨人之战 2 新世界	ワンピース ギガントバトル 2 新世界	NBGI	动作	日版
17 日	冒险岛 DS	メイプルストーリーDS	Nexon	动作	日版
17 日	海贼战队豪快者 集结变身！35 战队！	海賊戦隊ゴーカイジャー - あつめて変身！35 戦隊！	NBGI	动作	日版
24 日	绝代风华	FabStyle	Koei Tecmo Games	益智	日版
2011 年 12 月					
1 日	尖帽子与爱打扮的魔法使	とんがりボウシとおしゃれな魔法使い	Konami	益智	日版
1 日	实况口袋棒球 14	パワプロクンポケット 14	Konami	体育	日版
8 日	监狱兔 游戏时间	USAVICH ゲームの時間	NBGI	益智	日版
8 日	重装机兵 2 重装上阵	メタルマックス 2：リローデッド	角川 Games	角色扮演	日版
15 日	RPG 制作工具 +	RPG ツクール DS+	角川 Games	益智	日版
15 日	爆漫王 漫画家之道	バクマン。 マンガ家への道	NBGI	文字冒险	日版

其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2011 年内	神秘房间	文字冒险			

Wii

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2011 年 10 月					
20 日	去度假吧	ゴーバケーション	NBGI	益智	日版
27 日	星之卡比 Wii	星のカービィ Wii	Nintendo	动作	日版
2011 年 11 月					
3 日	胜利十一人 进攻组织者 2012	ウイニングイレブン プレーメーカー 2012	Konami	体育	日版
8 日	COD 现代战争 3	Call of Duty：Modern Warfare 3	Activision	主视角射击	美版
11 日	乐高哈利波特 5–7 年	LEGO Harry Potter：Years 5–7	Warner Bros. Interactive	动作	美版
12 日	口袋妖怪乐园 2	ポケパーク 2 ～ Beyond the World ～	Pokemon	动作	日版
10 日	战国 BASARA3 宴	战国 BASARA3 宴	Capcom	动作	日版
15 日	极品飞车 亡命天涯	Need for Speed The Run	EA	竞速	美版
15 日	马里奥与索尼克 伦敦奥运会	Mario & Sonic at the London 2012 Olympic Games	Nintendo	体育	美版
23 日	塞尔达传说 天空之剑	The Legend of Zelda: Skyward Sword	Nintendo	动作角色扮演	美版
23 日	太鼓之达人 Wii 决定版	太鼓の达人 Wii 决定版	NBGI	音乐	日版
2011 年 12 月					
1 日	假面骑士 巅峰英雄 Fourze	仮面ライダー クライマックスヒーローズ フォーゼ	NBGI	动作	日版
1 日	富豪街 Wii	いただきストリート	Square Enix	桌面棋牌	日版
15 日	一起来玩梦幻主题公园	いっしょに遊ぼ！ドリームテーマパーク	NBGI	动作	日版
15 日	噗哟噗哟	ぷよぷよ！！	SEGA	益智	日版

其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2011 年	零（新作）	动作冒险	2011 年	马里奥聚会 9	动作

Nintendo 3DS

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2011 年 10 月					
11 日	Marvel 超级英雄小队 无限挑战	Marvel Super Hero Squad：Infinity Gauntlet	THQ	动作	美版
13 日	秘密基地建设 3D	AZITO（アジト）3D	Hamster	模拟经营	日版
16 日	小龙斯派罗大冒险	Skylanders：Spyro's Adventure	Activision	动作	美版
18 日	模拟人生 3 宠物	The Sims 3：Pets	EA	模拟经营	美版
18 日	宠物丧尸	Pet Zombies	Majesco Games	动作	美版
20 日	俄罗斯方块	Tetris	NBGI	益智	日版
25 日	美国队长 超级战士	Captain America：Super Soldier	SEGA	动作	美版
27 日	勇现会社	勇现会社ブレイブカンパニー	NBGI	策略	日版
27 日	小柴豆	豆しば	日本 Columbia	益智	日版
27 日	ESSE 轻松家计簿	ESSE らくらく家计簿	IE Institute	益智	日版
2011 年 11 月					
1 日	乐高哈利波特 5–7 年	LEGO Harry Potter：Years 5–7	Warner Bros. Interactive	动作	美版
1 日	吃豆人聚会 3D	Pac-Man Party 3D	NBGI	益智	美版
2 日	元气史莱姆 3 大海盗与尾巴团	スライムもりもりドラゴンクエスト 3 大海贼としっぽ团	Square Enix	动作冒险	日版
3 日	超级马里奥 3D	スーパーマリオ 3D ランド	Nintendo	平台动作	日版
3 日	狗狗学校 可爱幼犬	ドッグスクール ラブリーパピー	Starfish	益智	日版
8 日	洞窟物语 3D	Cave Story 3D	NIS America	平台动作	美版
10 日	横冲直撞 3D	ドライバー：レネゲイド 3D	Ubisoft	竞速	日版
15 日	极品飞车 亡命天涯	Need for Speed The Run	EA	竞速	美版
17 日	忍 3D	Shinobi 3D	SEGA	动作	日版
17 日	茶犬	お茶犬といつもなかよし	日本 Columbia	益智	日版
23 日	魔法使与主人 新天地	魔法使いとご主人様 New Ground	QuinRose	文字冒险	日版
24 日	绝代风华	FabStyle	Koei Tecmo Games	益智	日版
24 日	柏青哥天国 3D 赏金海物语 梦见少女与柏青哥之王决定战	パチパラ 3D プレミアム海物语 梦见る乙女とパチンコ王决定战	Irem	益智	日版
24 日	薄樱鬼 3D	薄樱鬼 3D	Idea Factory	文字冒险	日版
2011 年 12 月					
1 日	索尼克 世代 青之冒险	ソニック ジェネレーションズ 青の冒険	SEGA	动作	日版
1 日	料理妈妈 4	クッキングママ 4	Office Create	动作	日版
1 日	马里奥赛车 7	マリオカート 7	Nintendo	竞速	日版
1 日	蜡笔小新 宇宙之友情笨蛋空手道	クレヨンしんちゃん 宇宙 DE アチョー！？ 友情のおバカラテ！！	NBGI	动作	日版
8 日	新 Love Plus	NEW ラブプラス	Konami	模拟育成	日版
10 日	怪物猎人 3 tri G	モンスターハンター3（トライ）G	Capcom	动作	日版
15 日	闪电十一人 GO 闪光・黑暗	イナズマイレブン GO シャイン・ダーク	Level-5	文字冒险	日版
15 日	噗哟噗哟	ぷよぷよ！！	SEGA	益智	日版
15 日	热血硬派国夫君 特别版	热血硬派くにおくん すぺしゃる	Arc System Works	动作	日版
22 日	SD 高达 G 世纪 3D	SD ガンダム ジージェネレーション 3D			

其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2011 年内	最终幻想 剧场韵律	音乐	2011 年内	皇牌空战 3D 纵横火网	射击
2011 年内	铁拳 3DS	格斗	2012 年内	新・光之神话 帕尔提娜之镜	动作
2012 年 3 月	初音未来 未来计划	音乐			

PLAYSTATION3

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2011 年 10 月					
11 日	皇牌空战 突击地平线	Ace Combat：Assault Horizon	NBGI	射击	美版
11 日	丧尸围城 2 番外篇	Dead Rising 2：Off the Record	Capcom	动作	美版
16 日	小龙斯派罗大冒险	Skylanders：Spyro's Adventure	Activision	动作	美版
18 日	蝙蝠侠 阿克汉姆城	Batman：Arkham City	Warner Bros.	动作	美版
18 日	瑞奇与叮当 四位一体	Ratchet & Clank：All 4 One	SCE	动作	美版
18 日	模拟人生 3 宠物	The Sims 3：Pets	EA	模拟经营	美版
20 日	超时空要塞 边境 恋离飞翼	マクロス F 恋离飞翼	NBGI	动作射击	日版
25 日	死亡之屋 过度杀戮 加长版	The House of the Dead: OverkillExtended Cut	SEGA	射击	美版
25 日	迪士尼 宇宙	Disney Universe	Disney Interactive Studios	动作冒险	美版
25 日	战地 3	Battlefield 3	EA	主视角射击	美版
27 日	偶像大师 2	アイドルマスター 2	NBGI	模拟育成	日版
27 日	魔界战记 4 风华 &desco 篇	魔界战记ディスガイア 4 フーカ& デスコ编はじめました。	日本一	策略角色扮演	日版

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
		2011 年 11 月			
1 日	黄金眼 007 重装上阵	GoldenEye 007: Reloaded	Activision Blizzard	射击	美版
1 日	未知海域 3 德雷克的诡计	Uncharted 3：Drake's Deception	SCE	动作冒险	美版
1 日	指环王 北方战争	The Lord of the Rings：War in the North	Warner Bros.	动作角色扮演	美版
1 日	索尼克 世代	Sonic Generations	SEGA	动作	美版
8 日	**COD 现代战争 3**	**Call of Duty：Modern Warfare 3**	**Activision**	**主视角射击**	**美版**
8 日	潜龙谍影 高清收藏	Metal Gear Solid HD Collection	Konami	动作	美版
10 日	**战国 BASARA3 宴**	**战国 BASARA3 宴**	**Capcom**	**动作**	**日版**
10 日	剑斗士对决	GLADIATOR VS	Aquire	动作	日版
11 日	**上古卷轴Ⅴ 天际**	**The Elder Scrolls Ⅴ：Skyrim**	**Bethesda Softworks**	**角色扮演**	**美版**
11 日	乐高哈利波特 5–7 年	LEGO Harry Potter：Years 5–7	Warner Bros. Interactive	动作	美版
15 日	极品飞车 亡命天涯	Need for Speed The Run	EA	竞速	美版
15 日	**刺客信条 启示录**	**Assassin's Creed：Revelations**	**Ubisoft**	**动作**	**美版**
17 日	滑头鬼之孙 百鬼缭乱大战	ぬらりひょんの孙 百鬼缭乱大战	Konami	格斗	日版
17 日	**二之国 白色圣灰的女王**	**二ノ国 白き圣灰の女王**	**Level–5**	**角色扮演**	**日版**
17 日	终极漫画英雄对 Capcom 3	Ultimate Marvel vs. Capcom 3	Capcom	格斗	美版
23 日	**圣斗士星矢战记**	**圣斗士星矢战记**	**NBGI**	**动作**	**日版**
		2011 年 12 月			
1 日	**机动战士高达 EXTREME VS.**	**机动战士ガンダム EXTREME VS.**	**NBGI**	**动作**	**日版**
1 日	超越未来 修复时间之箭	ビヨンド ザ フユ－チャ－ フィックス ザ タイム アロ－	5pb.	文字冒险	日版
8 日	龙珠 终极风暴	ドラゴンボ－ル アルティメットブラスト	NBGI	格斗	日版
8 日	索尼克 世代 白色时空	ソニック ジェネレ－ションズ 白の时空	SEGA	动作	日版
15 日	**最终幻想Ⅹ Ⅲ –2**	**ファイナルファンタジ –XIII–2**	**Square Enix**	**角色扮演**	**日版**
15 日	海猫鸣泣之时 真实与幻想的夜想曲	うみねこのなく顷に散 ～真实と幻想の夜想曲～	Alchemist	文字冒险	日版
17 日	苍翼默示录 连续变幻 EX	ブレイブル－ コンティニュアムシフト エクステンド	Arc System Works	格斗	日版
17 日	真恐怖惊魂夜 第 11 位访问者	真かまいたちの夜 11 人目の访问者	Chunsoft	文字冒险	日版
22 日	**无双大蛇 2**	**无双 OROCHI2**	**Koei Tecmo**	**动作**	**日版**
		2012 年 1 月			
26 日	**装甲核心Ⅴ**	**ア－マ－ド・コアⅤ**	**Fromsoftware**	**动作**	**日版**
		2012 年 2 月			
16 日	二进制领域	バイナリ－ドメイン	SEGA	动作射击	日版

其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2011 年内	第 2 次超级机器人大战 OG	策略角色扮演	2011 年内	格斗之王Ⅹ Ⅲ	格斗
2012 年内	最后的守护者	动作	2012 年内	龙之信条	动作

PLAYSTATION Portable

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
		2011 年 10 月			
13 日	剑与魔法与学园 最终篇 新入生是公主殿下！	剑と魔法と学园モノ。Final ～新入生はお姫样！～	Aquire	角色扮演	日版
13 日	龙刻	龙刻	Cyberfront	文字冒险	日版
20 日	火影忍者 疾风传 终极冲击	NARUTO －ナルト－ 疾风传 ナルティメットインパクト	NBGI	动作	日版
20 日	海猫鸣泣之时 携带版 1	うみねこのなく顷に Portable 1	Achemist	文字冒险	日版
27 日	**最终幻想 零式**	**ファイナルファンタジ－零式**	**Square Enix**	**角色扮演**	**日版**
27 日	R–15 携带版	R–15 ぽ－たぶる	角川书店	文字冒险	日版
27 日	**仙境传说 光与暗的皇女**	**ラグナロク～光と暗の皇女～**	**Gungho**	**策略角色扮演**	**日版**
27 日	萝球部	ロウきゅ－ぶ！	角川 Games	文字冒险	日版
27 日	**战律之云**	**战律のストラタス**	**Konami**	**动作**	**日版**
		2011 年 11 月			
3 日	世界足球 胜利十一人 2012	ワ－ルドサッカ－ウイニングイレブン 2012	Konami	体育	日版
10 日	**初音未来 女歌手计划 扩张版**	**初音ミク – Project DIVA – extend**	**SEGA**	**音乐**	**日版**
10 日	**跨越我的尸体**	**俺の尸を越えてゆけ**	**SCE**	**角色扮演**	**日版**
11 日	乐高哈利波特 5–7 年	LEGO Harry Potter：Years 5–7	Warner Bros. Interactive	动作	美版
17 日	海猫鸣泣之时 携带版 2	うみねこのなく顷に Portable 2	Achemist	文字冒险	日版

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
		2011 年 11 月			
17 日	安洁莉可 魔恋六骑士	アンジェリ－ク 魔恋の六骑士	Koei Tecmo Games	文字冒险	日版
23 日	战场的女武神 3 E2	战场のヴァルキュリア 3 EXTRA EDITION	SEGA	策略角色扮演	日版
23 日	魔法使与主人 新天地	魔法使いとご主人样 New Ground	QuinRose	文字冒险	日版
23 日	科学的超电磁炮	とある科学の超电磁炮	ASCII MEDIA WORKS	文字冒险	日版
23 日	七龙战记 2020	セブンスドラゴン 2020	SEGA	角色扮演	日版
23 日	流行音乐 携带版 2	ポップンミュ－ジックポ－タブル 2	Konami	音乐	日版
23 日	快盗狂热	スト☆マニ ～ Strobe ☆ Mania ～	D3 Publisher	文字冒险	日版
		2011 年 12 月			
1 日	超越未来 修复时间之箭	ビヨンド ザ フユ－チャ－ フィックス ザ タイム アロ－	5pb.	文字冒险	日版
1 日	假面骑士 巅峰英雄 Fourze	假面ライダ－クライマックスヒ－ロ－ズ フォ－ゼ	NBGI	动作	日版
15 日	噗哟噗哟	ぷよぷよ！！	SEGA	益智	日版
17 日	**默示之王**	**ロ－ド オブ アポカリプス**	**Square Enix**	**动作角色扮演**	**日版**
22 日	魔法少女奈叶 A's 携带版 命运齿轮	魔法少女リリカルなのは A' s PORTABLE — THE GEARS OF DESTINY —	NBGI	动作	日版
22 日	天魔黑兔 携带版	いつか天魔の黒ウサギ－ポ－タブル－	角川 Games	文字冒险	日版
		2012 年 1 月			
19 日	**英雄幻想**	**ヒ－ロ－ズファンタジア**	**NBGI**	**角色扮演**	**日版**
26 日	我的朋友很少 携带版	仆は友达が少ないぽ－たぶる	NBGI	文字冒险	日版
		2012 年 2 月			
23 日	**粘土世代**	**ねんどろいど じぇねれ～しょん**	**NBGI**	**角色扮演**	**日版**
		2012 年 3 月			
15 日	魔法少女小圆 携带版	魔法少女まどか☆マギカ ポ－タブル	NBGI	角色扮演	日版

其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2011 年内	边境之门	角色扮演	2012 年春	黑豹 2 如龙 阿修罗篇	

PLAYSTATION VITA

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
		2011 年 12 月			
17 日	**苍翼默示录 连续变幻 EX**	**BLAZBLUE CONTINUUM SHIFT EXTEND**	**Arc System Works**	**格斗**	**日版**
17 日	Noels 计划	Project N.O.E.L.S	Arc System Works	音乐	日版
17 日	网页三国志 触摸战斗	ブラウザ三国志タッチバトル	AQ Interactive	策略	日版
17 日	钓鱼（暂名）	FISH ON（暂名）	角川 Games	模拟育成	日版
17 日	终极漫画英雄对 Capcom 3	アルティメット マ－ヴル VS. カプコン 3	Capcpm	格斗	日版
17 日	**真・三国无双 NEXT**	**真・三国无双 NEXT**	**Koei Tecmo**	**动作**	**日版**
17 日	F1 2011	F1 2011	Codemasters	竞速	日版
17 日	地狱军团	地狱の军团	Square Enix	动作	日版
17 日	**默示之王**	**ロ－ド オブ アポカリプス**	**Square Enix**	**动作角色扮演**	**日版**
17 日	忍道 2 散华	忍道 2 散华	Spike	动作	日版
17 日	**VR 网球 4**	**パワ－スマッシュ 4**	**SEGA**	**体育**	**日版**
17 日	**未知海域 黄金深渊**	**アンチャ－テッド 地图なき冒险の始まり**	**SCE**	**动作冒险**	**日版**
17 日	小小变异者	サワリ・マ・ク－ル	SCE	益智	日版
17 日	与大家一起	みんなといっしょ	SCE	益智	日版
17 日	**大众高尔夫 6**	**みんなの GOLF6**	**SCE**	**体育**	**日版**
17 日	勇者的记录	勇者のきろく	SCE	益智	日版
17 日	怪物雷达	モンスタ－レ－ダ－	SCE	益智	日版
17 日	@field	@field	Sonic Powered	动作	日版
17 日	真恐怖惊魂夜 第 11 位访问者	真かまいたちの夜 11 人目の访问者	Chunsoft	文字冒险	日版
17 日	**梦幻夜总会 ZERO 携带版**	**ドリ－ムクラブ ZERO ポ－タブル**	**D3 Publisher**	**模拟育成**	**日版**
17 日	**魔界战记 3 Return**	**魔界战记ディスガイア 3 Return**	**日本一**	**策略角色扮演**	**日版**
17 日	块魂 拉伸	块魂 ノ・ビ－タ	NBGI	动作	日版
17 日	山脊赛车（暂名）	リッジレ－サ－	NBGI	竞速	日版
17 日	地牢猎手 同盟（暂名）	ダ－ククエスト	Ubisoft	角色扮演	日版
17 日	迈克尔杰克逊 梦幻体验 HD	MICHAEL JACKSON THE EXPERIENCE HD	Ubisoft	音乐	日版

10.11 极限竞速 4

X360 竞速

■ Microsoft
■无对应周边

推荐度 A



《极限竞速》系列有一个众所周知的外号："改无可改"，从这个外号中就可以看出本作给人的印象到底有多么深。本作的车辆还原度比起前作又上了一个台阶，出色的光影效果和物理表现都让本作的车辆表现无限接近"照片级"，有的时候你都觉得自己在欣赏一辆真车而不是虚拟世界的物理建模。本作的驾驶感也极为出色，融真实与爽快于一炉，值得每个爱车的玩家体验，更令国内玩家振奋的是：本作的中文版也将与 11 日一同推出！

10.13 皇牌空战 突击地平线

攻略预定

多机种 射击

■ NBGI
■对应机种为 PS3、X360

推荐度 A



本次《皇牌空战》新作可谓踌躇满志而来，游戏加强了视觉表现力，加入了时髦的现代战争游戏元素，试图让老玩家眼前一亮的同时吸引新玩家。本作最大的两个特点一是战斗机模式中加入了类似"追尾锁定"的状态，临场感和视觉表现力大大加强。二是除战斗机外还能选择武装直升机体验低空掩护、集中突击等等作战，游戏性大增。以世界各大城市为背景的首都攻防战更是加强了网战的乐趣，玩家还可以习得各种新技能，装备上后让战斗更爽快。感受史诗般的壮阔剧情，在破碎的天空中舞动吧！

10.18 蝙蝠侠 阿克汉姆城

攻略预定

多机种 动作

■ Warner Bros
■对应机种为 PS3、X360

推荐度 S



对于每个漫画 FAN，玩家都可以在《蝙蝠侠 阿克汉姆城》中看到这个被刻画得最棒的蝙蝠侠。本作舞台将比前作中那个广阔的疯人院更加广阔。而前作中出色的潜入和战斗要素会更上一层楼，此外猫女、罗宾等我方角色，企鹅人、急冻人、出谜人以及系列最具魅力的反派小丑等敌方角色都会悉数登场，让玩家控制蝙蝠侠战个痛。当然，蝙蝠侠那些高科技装备自然少不了，利用这些道具解谜，杀敌，游戏乐趣大幅提升。作为史上最棒的漫画英雄游戏，值得每个玩家用心体会。

由于美版及欧版游戏的发售日经常会出现变动的情况，发售表中美版与欧版游戏如出现与实际发售日期有出入请谅解。游戏推荐中加有"攻略预定"Logo 的游戏代表今后杂志会制作攻略（但不一定是下期）。

游风艺苑

栏目主持 一刀

Gallery of Game Style

UGEE友基 特约

经常阅读本刊的朋友应该对一直在为“读编往来”和“黄金眼”等栏目绘制插画的西达同学印象深刻，最近他告诉本刀，由于得到了一个在动漫杂志上刊发原创连载漫画的机会，因此今后一段时间他可能无法给UCG大量供稿了。听到这个消息，我没有感到丝毫遗憾，反而觉得非常欣慰——对于画手来说，在漫画杂志上开连载无疑是终极梦想之一，而此前给我们供稿的经历，无疑为他今后的发展奠定了坚实的基础。这里要祝福西达，希望他的作品能够迅速积累人气，早日成为真正的漫画家！此外，9月份的最佳作品评选结果已出，详见第114页的“一刀有话说 特别版 Vol.39”。



北京·张舒扬

一幅画风具有典型Capcom官方海报风格的作品，而作者的创作契机也是为了表达对1990年代卡氏游戏的怀念和喜爱。卡饭们，你们有没有感到热血沸腾呢？



厦门·joy

麒麟装似乎是最受猎人画手们喜爱的服装，不过通常那种萌系路线的麒麟装MM看得太多了，右图这位魅力逼人气场十足的御姐着实让人眼前一亮，而且作者对原版服装进行了二次创作，颇具匠心。



广州·PENGUINX

充满奇思妙想的作品往往能产生妙趣横生的效果，比如这个乱入《战争机器》的豪鬼就恶搞得很有意思。不过人类铠甲的原创成份大了点，不看电锯枪还真有点难以辨认。



杭州·八望龙崎

大家不要误会，上图这位背着八条机械触手的并非年轻版的章鱼博士，而是八望龙崎同学的自画像。在他看来，拥有像八爪鱼那样的超强工作能力才算得上合格的职业漫画家！



香港·EXAM

将主机萌娘化似乎早已成为玩家们寄托对其喜爱之情的常见方式，而一向以可爱少女为创作对象的EXAM画这个自然得心应手。瞧，化身为人形的3DS是不是可爱了许多？



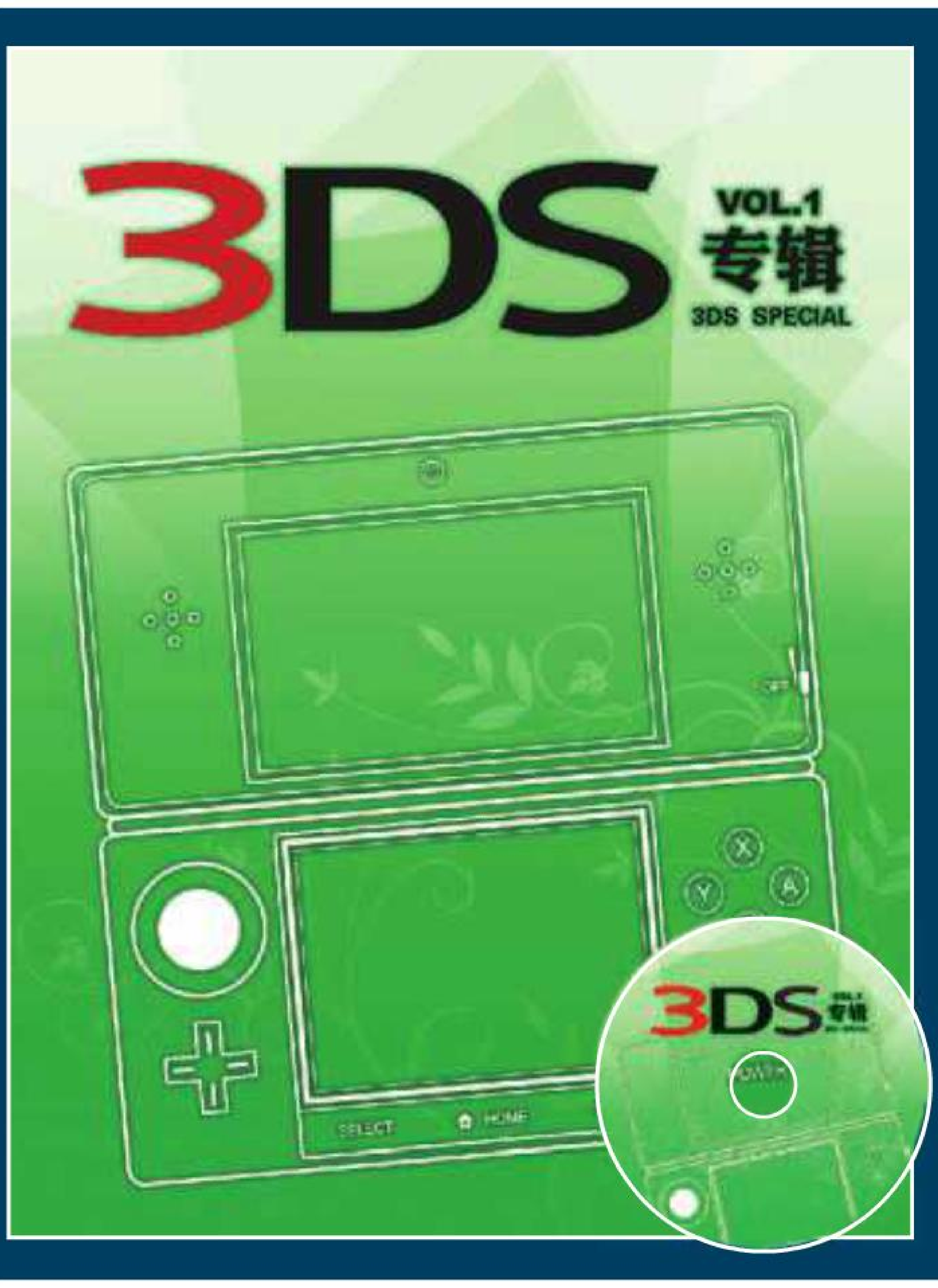
南京·kazuya

久违的kazuya，久违的个性作品——右图是来自作者“《外星人设定稿》系列”插画中的一幅。尽管有着人们常规概念中外星人的大眼睛和小嘴巴，但与金属外壳融为一体后那种奇异的质感，还真是独具特色啊！

投稿须知

形式主要为单页的故事稿或者单幅画稿；请在画稿背后留下详细的联系地址及真实姓名（Email中也要注明），也请为自己的画稿起一个好听的名字，并讲述一下自己在作画时的感想，一并写在稿件的背后；画稿的题材方面请尽量与游戏有关，也欢迎原创稿件；信件投稿请注明“游风艺苑”收，Email稿件请寄往专用电子信箱 tt@ucg.cn ；稿件刊登后作者可以获得样刊一本，根据稿件水准稿费为40～100元不等，在刊登后一个月之内寄出。最后，欢迎大家踊跃投稿！


狂暴
RAGE
机种：PS3/X360 │ 类型：主视角射击
发行：Bethesda Softworks │ 发售日：已发售
开放的游戏世界，
刺激的载具大乱斗！
最新 id Tech 5 游戏引擎钜献！
秒间 60 帧的顶级画面享受！
你有信心在狂怒炼狱中生存吗？



3DS专辑 Vol. 1

大16开240页+DVD光盘

国内首本展现3DS魅力的全方位专辑！抽奖赠送3DS！

金秋十月，由掌机王小组倾力编写的首本《3DS专辑》终于诞生！卷首的导购、解析特企贴心实用，精选的十款佳作攻略内容详实，全新栏目“掌机e时代”带领玩家走入掌机新时代，游戏年鉴更不会落下任何一款作品。另有《塞尔达传说》25周年专题、《恶魔幸存者 超频》剧情小说等精彩内容，光盘收录众多3DS大作的精彩宣传影像，敬请期待！

-3DS超导购+全方位解析-

从购机、周边选购到主机保养，助玩家购买心仪的3DS；从硬件、功能全方位剖析，到内置软件不为人知的实用技巧，为玩家详尽介绍3DS的方方面面！

-掌机e时代-

“掌机e时代”以图鉴的形式，收录2011年6月　9月间任天堂e商店发售的全部3DS下载游戏，每一款都有小编的推荐度打分，为还在犹豫和抉择的玩家提供参考！

-十大攻略，典藏收录-

《战国无双 编年史》、《雷顿教授与奇迹假面》、《海贼王 无限航路SP》、《生化危机 佣兵 3D》、《塞尔达传说 时之笛 3D》、《深渊传说》、《星际火狐64 3D》、《超级口袋妖怪大乱斗》、《恶魔幸存者 超频》、《闪乱神乐 少女们的真影》。10款佳作攻略满足不同玩家的需要，游戏追加的下载内容也会在文章中一并收录！

-3DS最强年鉴-

惯例的年鉴栏目收录3DS从发售起、至2011年9月底，在日本、北美地区发售的游戏近70款，一如既往地为玩家们带来详实、厚道的游戏资料。

抽奖奖品 日版 3DS 闪光红



10月下旬 全国上市

游戏光环HD Vol. 4

TGS 2011高清完整收藏

2张D9碟+16页文字手册

UCG小编亲临年度游戏盛会TGS，拍摄大量精彩独家视频，最终浓缩为2张D9碟收录超过200分钟完整高清影像，包括UCG东京游记、现场展台秀、劲爆大作试玩以及新作影像集锦，所有影像全部采用720p完美画质MP4格式，全程配有优质中文解说与字幕。16页全彩手册囊括多篇独家文字报道特辑：TGS2011综述、PSV首发详情、图片游记、展台掠影以及东京游戏展SHOWGIRL七年回顾，精彩内容满载。本光盘采用数据DVD形式，可在PC/PS3等设备上播放，视频影像配合文字内容，带大家感受最精彩纷呈的TGS！



10月13日 全国上市

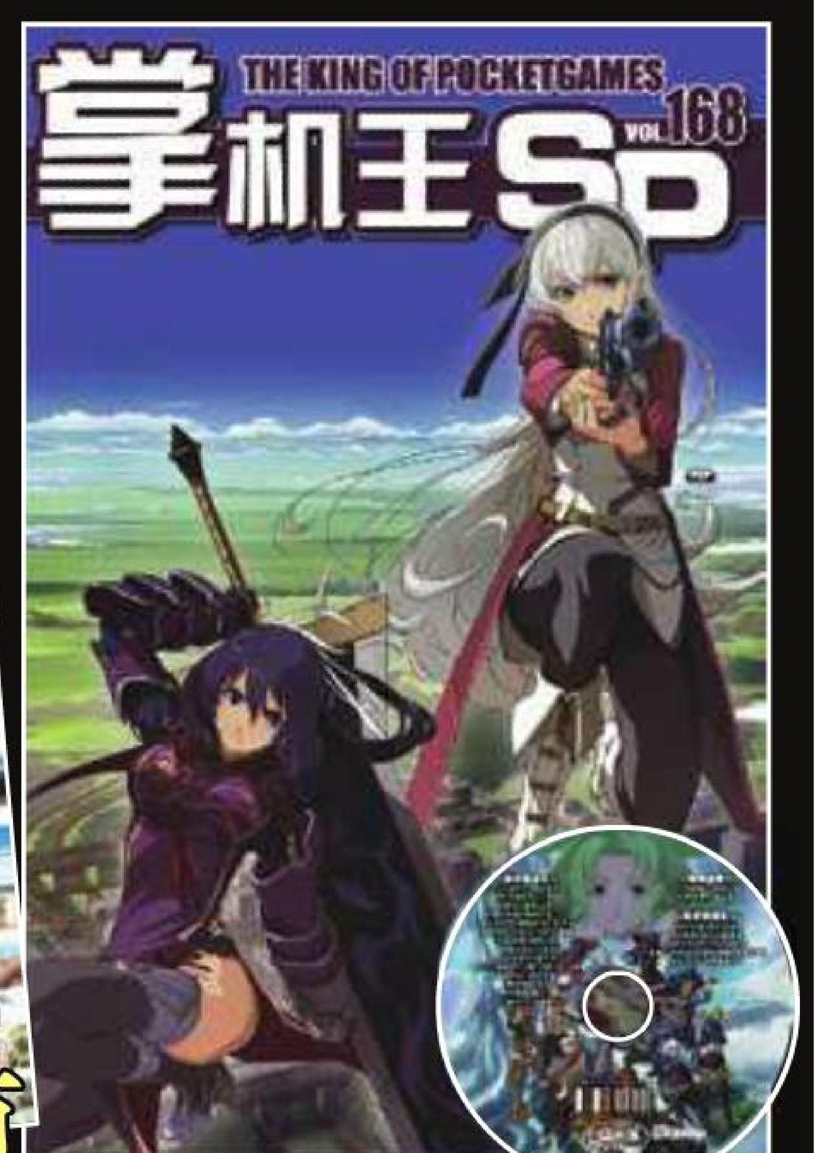
掌机王SP Vol. 168

全彩32开208页+DVD光盘+精美赠品

本辑《掌机王SP》推出PSP大作《英雄传说 碧之轨迹》和3DS的《闪乱神乐》两大攻略，另有《游戏王5D's 双重战力6》、《武装神姬 战斗大师 Mk.2》、《FIFA世界足球12》、《NBA篮球 2K12》、《新世纪福音战士 新剧场版 声音冲击》五款游戏的特快专递。专题企划以模拟器为题材，回顾游戏界的模拟器发展历史，以及模拟器给玩家带来的点滴感动。10・1假期期间，日本知名声优绿川光和今野宏美来到国内，小编也与他们进行了面对面的亲密接触，带来两位的访谈。



本辑赠品《AKB1/48 星恋关岛》海报



10月中旬 全国上市

怪物猎人狩猎志 Vol. 12

16开全彩24页 双DVD



《怪物猎人狩猎志》第12辑10月下旬即将上市，本辑依旧采用双DVD配置，总共收录超过200分钟的精彩视频。一年一度的狩猎大会——“怪物猎人狩猎祭2011”在日本刚刚落下帷幕，这次的光盘收录有5大赛区的精彩活动以及东京决赛的活动战报，一起感受最热闹的狩猎盛事。此外，3DS版《怪物猎人3 G》不久前震撼公布，本次光盘不仅收录有游戏的详细试玩视频，还有东京游戏展上Capcom展台的相关主题活动，精彩内容敬请期待。

10月下旬 全国上市

安卓专辑 Vol. 1

Android用户不容错过的全国第一本安卓专门志



《安卓专辑》是一本为Android系统手机以及平板电脑用户量身打造的专门刊物，整本书风格轻松愉快，无论您是初上手Android系统的新手玩家，还是Android系统的老鸟，都可以在其中找到适合自己的内容。甚至您目前只是准备入手Android系统设备，那么它也可以帮助您入手一台称心如意的Android设备，带您进入充满乐趣的Android世界。

书中介绍到的所有软件和游戏都准备了二维码，只要利用手机摄像头就可以轻松识别并立刻进行下载，真正体现了本书的实用性。同时在娱乐性上，大量的游戏攻略和压轴的“游戏年鉴”也将成为您玩转Android游戏的不二选择。

除此之外，随书送出的精彩视频DVD可以让您以最直接的方式了解到当下热门的Android新鲜事儿，而且买书就有机会参加平板电脑大抽奖，赶快把Android平板抱回家吧。

已上市 各地报刊亭销售中